MET O.A. SYPHON FILTER 3 • AIRBLADE • PROJECT EDEN • GHOST RECON • CIVILIZATION 3

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMES... VAN DE BENELUX

DECEMBER 2001 · NUMMER 12 · JAARGANG 09

MEGA POSTERS



DEAD OR ALIVE 3 & SHAUN PALMER

WIN

EEN GAMECUBE SHAUN'S SNOWBOARD EN NOG 179 PRIJZEN

XBOX

€ 479,- PRIJZIGE KRACHTPATSER

GRAND THEFT AUTO 3

VRIJHEID BLIJHEID

HANDS-ON GAMECUBE

BLACK & WHITE CREATURE ISLE

ADD-ON VOOR HEDEN EN VERLEDEN

UNREAL 2 & CHAMPIONSHIP

CHEATS VOOR: COMMANDOS 2 • EXTERMINATION • STRONGHOLD • EXTREME G3 • PARAPPA THE RAPPER 2 • RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X • AGE OF EMPIRES 2 • X-MEN: MUTANT ACADEMY 2 • WALKTHROUGH RED FACTION (DEEL 2)



vnu business publications

F 6,50 / BFR 125 / € 2,95

CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

WAT HEBBEN DE REDACTIELEDEN BOVENAAN HUN VERLANGLIJSTJE STAAN?

DE REDACTIE

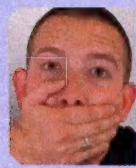
December, de maand van dikke mannen met grijze baarden die gratis shit uitdelen. Wat hebben de redactieleden bovenaan hun verlanglijstje staan?



JEROEN
JONGENS, DAAR GELOOF IK ECHT NIET MEER IN HOOR!
HUH, GRATIS SHIT? IS MAAT 46 GROOT GENOEG VOOR EEN GAMECUBE?



ED
IK NODIG DE GOEDE MANNEN ALTIJD UIT VOOR EEN BORRELTJE. ALS ZE DRONKEN ZIJN LAAT IK MIJN KINDEREN GEWOON WAT UITZOEKEN.



DRE
VROEGER HEB IK DE LONGEN UIT MIJN LIJF GEZONGEN, MAAR NOOIT WAT GEKREGEN. HET IS TE HOPEN DAT DIE KERELS UIT MIJN BUURT BLIJVEN!



BORIS
BOVENAAN STAAT MET STIP EROTICA ISLAND. IK KIJK AL EEN PAAR BEURZEN TEGEN DIE BABES AAN, EN WIL ER NU WEL EENS EEN HEBBEN.



JURJEN
DOET U MIJ MAAR EEN PS2. JA, DAT HADDEN JULLIE NIET VERWACHT HE!? SUKKELS, DIE GAMECUBE STAAT AL LANG IN MIJN WOONKAMER!



JAN
IK HEB NET MIJN SCHOORSTEEN UIT LATEN BOUWEN, DUS KOM MAAR OP MET DIE PIV 2000 MET GF III EN 512 MB.



J.J.
TJA, MOEILIJK, MOEILIJK. EEN XBOX OF WAT EXTRA GEWICHTEN? HMM, DIE XBOX IS BEST GROOT TOCH. WEET IEMAND HOEVEEL HIJ WEEGT?



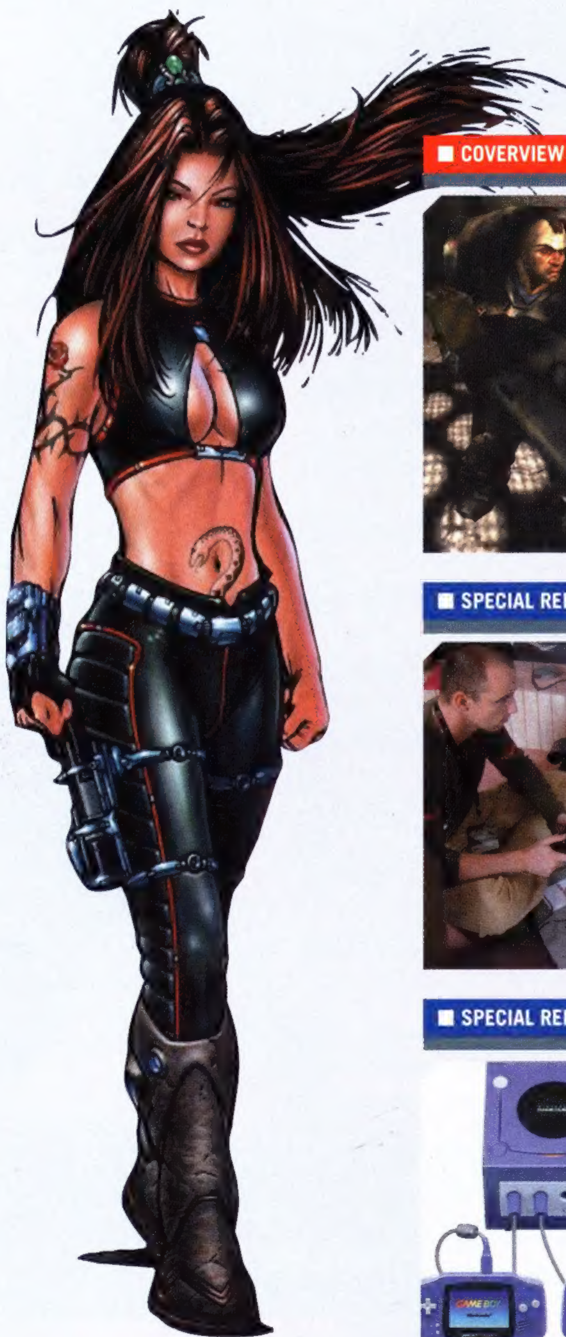
SKATE
IK BEGRIJP ER NIETS VAN. TEGEN DE TIJD DAT DIE GASTEN BIJ MIJ LANGS KOMEN ZIJN ZE ALTIJD STUK VOOR STUK DRONKEN EN BEROOFD.

Box!

Ik kan bijna niet wachten! Nog een paar maanden voordat Microsoft en Nintendo bij Sony in de ring stappen en het gevecht om de Next Gen Console titel kan beginnen! De vraag is dan natuurlijk waar je je geld op in moet zetten.
Kijken we naar Sony en Nintendo dan zien we twee spelers met het voordeel ruime ervaring en reeds vele fans te hebben. Nintendo doet het langste van allemaal mee en heeft in een ver verleden Atari al eens de ring uit gewerkt. Een geslepen vijand met een geheel eigen stijl. Sony heeft echter het voordeel haar nieuwste speler al even in de ring te hebben staan en daarmee al voor aanvang van de strijd veel supporters te hebben verworven. Iets wat een behoorlijk voordeel op kan leveren! Last but (perhaps) not least komt Microsoft, een nieuwe en onbekende speler op console gebied. We wisten al dat de Xbox een zwaargewicht zou worden, maar gewicht zegt echter niet altijd alles. Na wat Jan en ik in Cannes te zien kregen kan ik zonder twijfel zeggen dat dat gewicht aardig wat impact heeft! De prijs helaas ook, want die vijfhonderd piek extra maak je niet gemakkelijk waar. Wie de strijd gaat winnen is nu natuurlijk nog moeilijk te voorspellen, maar vast nadenken over welke stijl het beste bij jou aansluit kan geen kwaad. Laten we sowieso hopen dat er plaats voor drie is op het podium.
Break!

NIELS





COVERVIEW



De twee aankomende Unreal titels zijn zo veelbelovend dat het ons een goed idee leek om jullie vast een uitgebreide update te geven. Weet je tenminste waarvoor je spaart. Unreal 2 wordt grafisch gezien een kunstwerkje en heeft een verhaal dat zeker voor een shooter van hoog niveau is. De Xbox game Unreal Championship gaat op zeker dé game worden die het multiplayeren op de console volwassen maakt.

SPECIAL REPORT



Jan en Niels waren de geluksvogels die naar Cannes mochten om het decadente event mee te maken waar Microsoft met de billen bloot ging. Maar liefst vijfendertig games lagen speelklaar in de Xdozen en werden door ons tweetal aan een uitgebreide analyse onderworpen. Die games, daar zit 't wel snor mee, maar de prijs van ruim duizend gulden voor 't machientje was wel even slikken.

SPECIAL REPORT



De meeste GameCube launchgames had Jurjen al onder de loep genomen, vandaar dat op de eerste Nederlandse NGC-meeting onze aandacht vooral uitging naar het apparaat zelf. We hebben 'm van alle kanten bekeken, besnuffeld, betast en zelfs laten stuiteren. Het resultaat: twee pagina's met alles wat je wilt weten over Nintendo's kubusje.


GAME BOY ADVANCE
WARIOLAND 4
Be greedy, be fast. Be Wario.
Nintendo®
GAMING 24:7™

CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

IN PU 12 2001 DE VOLGENDE ITEMS & GAMES



P26 Resident Evil

Nintendo dat komt met een game zonder betoverde bevers, pratende paddo's en blije bomen maar met sardonische zombies, gruwelijke gedrochten en hitsige hellehonden... da's even wennen. Echter, als je de game ziet, lijkt het of ze bij 'the big N' nooit iets anders gedaan hebben.



P32 Battle Realms

De Japans getinte fantasy RTS Battle Realms is gemaakt door ex-medewerkers van Westwood. En waar Westwood zelf nogal eens op de automatische piloot lijkt te vertrouwen, hebben deze gasten nu een game neergezet met een totaal eigen smoel.



P38 Shaun Palmer

Shaun Palmer is een fenomeen; niet alleen de beste snowboarder ter wereld maar ook een van de beste mountainbikers. In deze game houdt ie 't bij z'n plankie en dat gaat 'm ook digitaal heel aardig af.



P41 Thunderhawk

Iedereen die graag vliegt en knalt moet dit derde deel uit de helikoptersim serie Thunderhawk even checken. Vooral de gameplay scoort zeer hoog door de goed uitgewerkte mix van sim-elementen en arcade feel, gecombineerd met veel interaktiviteit en diepgang.



P60 Grand Theft Auto 3

GTA 3 scoort een van de hoogste cijfers van het afgelopen half jaar. De game is volgens Boris dan ook bijna perfekt en zou door de compleet geslaagde omzetting van 2D naar 3D wel eens de grondlegger van een nieuw genre kunnen worden. Met dank aan de kracht van de PS2.



P64 Ghost Recon

Red Storm verlaat met Ghost Recon het Rainbow Six concept en zet met deze zenuwslopende, uitdagende militaire shooter iets heel moois neer. De standaard voor alle komende tactical team-based shooters is gezet.



P68 Marvel Special

De Marvel fans worden op hun wenken bediend nu Activision de licentie heeft binnengehaald. Jeroen besprak de vier games die net uit zijn; X-Men op de PSX en GBA alsmede Spider-Man op de PC, PSX en GBA.

INHOUD		
YO! POST		6
NIEUWS		8
COVERVIEW		
Unreal 2 & Championship	PC & Xbox	16
PREVIEWS		
Batman Vengeance	PS2	22
Empire Earth	PC	25
Metroid Prime	NGC	24
Resident Evil Reborn	NGC	26
REVIEWS		
Airblade	PS2	47
Atlantis 3	PC	56
Battle Realms	PC	32
Black & White Add-on	PC	59
Civilization 3	PC	36
GTA 3	PS2	60
Half-Life	PS2	49
Kohan	PC	37
Mech Platoon	GBA	37
Motor Mayhem	PS2	63
NFL 2K2	DC	34
Phalanx	GBA	37
Pinobee	GBA	56
Project Eden	PC / PS2	44
Sea Dogs	PC	37
Shaun Palmer	PS2	38
Snoopy Tennis	GBC	57
SOF Special Edition	PC	57
Spider-Man	PC	70
Spider-Man: Enter Electro	PSX	71
Spider-Man: Mysterio's Menace	GBA	71
Syphon Filter 3	PSX	51
This Is Football 2002	PS2	54
Thunderhawk	PS2	41
Tom Clancy's Ghost Recon	PC	64
X-Com Enforcer	PC	66
X-Men: Mutant Academy 2	PSX	69
X-Men: Reign Of Apocalypse	GBA	69
Zeus	PC	57
Zoo Tycoon	PC	42
SPECIAL REPORT		
Close to the Cube	NGC	52
Marvel Games	GBA / PSX / PC	68
Moto Racer 3	PC	20
Xbox Event	Xbox	28
PU PRIJZEN PAGINA		23
WORD ABONNEE EN SCOOR DOPE SHIT		67
EEUWIG LEVEN		72
HARDWARE		77
POWER SALES		78
SECOND OPINION		82

VOLGENDE NUMMER

Het volgende nummer van Power Unlimited ligt 14 december in de winkels!
Daarin onder meer een uitgebreid verslag van de Tokyo Gameshow, een vergelijking tussen de PS2, NGC en Xbox op grafisch gebied en, ach, wie weet wel weer een toffe poster.
Kijk op www.powerweb.nl voor meer informatie.

POWER UNLIMITED, YO!POST, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

DE REDACTIE HOUDT ZICH HET RECHT VOOR OM BRIEVEN NIET TE PLAATSEN OF IN TE KORTEN. PLAATSING BETEKEN

BELGISCHE OUTCAST

De nieuwe PU is binnen. Ik zoek eerst natuurlijk de belangrijkste reviews op (Commandos 2) daarna ga ik de nieuwspagina's lezen en dan pas Yo! Post (is niet echt belangrijk). Oké het gaat nog goed. Ik lees een brief over een vreemd Belgje dat klaagt over Nederlanders en waarom wij altijd grappen met hun maken, blablablablabla bla....
Oké tot nu toe gaat het goed maar wat lees ik daar? Appeal in België, Outcast Belgisch, ik heb er de hele nacht van wakker gelegen... hoe kan een van de beste spellen ooit gemaakt nou Belgisch zijn? Maar ik wou dus even zeker weten of dit echt zo was. Is Outcast bedacht en gemaakt door Belgen?
Ik hoop dat jullie hier een duidelijk antwoord op kunnen geven zodat ik weer wat nachtrust krijg, oké?
Caspar | Internet

Ja Outcast is honderd procent Belgisch, de lekkerste pinten en frieten ook. Ze hebben tennissters in de top 20 en maken eveneens nog kans om naar de WK voetbal te gaan. Slaap lekker!

ONLINE PU

Dit is mijn eerste briefje aan jullie en daarom zou ik er graag iets speciaals van maken.Ten eerste jullie frontpages zijn f*c*i*g geweldig, they rule man. Maar waar mijn briefje eigenlijk over gaat is om een voorstel aan jullie te doen. Zoals jullie zelf weten en dat volgens mij ook dagelijks doen, is online gamen via het internet gewoon de bom. Niks is leuker dan een vette sidewinder in een Japanner z'n kont te schieten of een Duitser door z'n hoofd te knallen. Waarom zouden jullie dan geen rubriek oprichten die deze shit behandelt. Zoals bijvoorbeeld de beste patches, beste updates een soort top tien van de beste online spellen of gewoon iets origineels. Ik denk dat al vele gamers jullie dit gemaild hebben maar toch doe ik het nog eens, en je gaat me niet zeggen dat twee pagina's extra in de PU 5 gulden meer gaat kosten hé, ik ben misschien een Belg maar stom ben ik niet hoor.
Riccardo Todaro | Arendonk

Je bent dan misschien niet stom maar zomaar 2 pagina's extra dat kan druktechnisch niet, al zouden we het willen. Het moeten er in ons geval altijd minstens acht zijn en dat kost ons heel wat meer dan ƒ 5,. Overigens is je idee ook niet dom maar dat zul je misschien nog wel merken.

VRAAGJES

1.Wanneer komt de GameCube uit?
2.Wanneer wordt de prijs van de PlayStation2 verlaagd?
3.Wanneer komt er weer een poster in de PU?
4.Waarom komt er nooit de uitslag van een prijsvraag in de PU?
Martin Stoel | Pijnacker

1. Tussen januari en mei 2002.
2. Alweer?
3. Mazzelkont, die zit er deze maand bij.
4. Dat zou alleen maar zijn om te zien dat je niet gewonnen hebt want de winnaars hebben hun prijs dan allang in huis.

DOOIE MUS

Wat hebben jullie me blij gemaakt, met een dode mus wel te verstaan. Wat is nu het geval. In de meest recente PU (overigens normaal gesproken een top blad!) (Oktober issue) staat namelijk dat volgens jullie Silent Hill 2 al uit is. Ik dus meteen naar de gameshop gescheurd en al kwijlend naar binnen gelopen.
Krijg ik te horen dat hij hoogst waarschijnlijk pas in december of zo uitkomt. Snik Snik Snik. Misschien ben ik wel een gewoon dom blondje (ondanks een toch erg rode haardos) maar als boven een tekst review staat, betekent dat mijn inziens dat hij uit is of niet?
Please help me uit mijn lijden en vertel me wanneer hij echt uit is. Overigens was de trip naar de gameshop niet helmaal voor niets. Ik heb Dark Cloud voor de PS2 gehaald en wat is dat een gaaf spel zeg. Iedereen die Zelda verslaafd is, moet dit spel absoluut spelen. Zo nou mijn hart is weer gelucht en hopelijk hoor ik snel van jullie.
Jolanda Blom | Lelystad

Review betekent niet altijd dat een game uit is. Het betekent dat de versie die wij getest hebben, (vrijwel) helemaal af is en dus een cijfer krijgt. We reviewen echter bijna altijd games die net uit zijn of zeer binnenkort uitkomen.

MARCEL'S MENING

Greetings en al die zooi, ik ben er weer met mijn maandelijkse wijze woorden.
Ik wil het deze maand even hebben over de PS2 en de ontwikkelingen in de Benelux en vooral over de schandalige introductieprijs waar Sony mee begonnen is: ƒ1149,95 voor een spelcomputer.
ƒ1149,95! Dit is waarschijnlijk het meest schandalige wat ik ooit heb meegemaakt, op de Nederlandse Emmy Awards en het talkshow programma "Thomas" op Net 5 na dan. Hoe durft Sony zo'n fabelachtige prijs te vragen voor een spelcomputer? Oké, ik geef toe, het is een DVD-speler en spelcomputer in één maar kom op, het is niet als of je er mee door de tijd kunt reizen. Na enkele maanden verlaagden ze de prijs naar ƒ999,-, wauw hou me vast, wel ƒ150,95 goedkoper, woopdidoo! Twee of drie maanden daarna gaan ze naar de prijs waar ze eigenlijk mee hadden moeten beginnen: ƒ699,- voor de computer zonder spel en ƒ799,- met een spel. Maar jammer genoeg was de schade al aangericht.
Nu moeten jullie niet denken dat ik het zielig vind voor al die mensen die er ƒ1149,95 voor hebben betaald, want dat vind ik 't dus niet. Die mensen waren gewoon te dom om tot drie te tellen, ooh mijn god hoe achterlijk ben je om een spelcomputer voor ƒ1149,95 te kopen! Is het niet bij jullie opgekomen dat het ding spoedig in prijs verlaagd zou worden, dachten jullie echt dat het zo duur zou blijven?
Ongetwijfeld denken deze mensen nu "Duh, maar in ieder geval heb ik hem als een van de eersten in Nederland, duh, appeltaart!, duh." Nou good for you goober, jij had hem als eerste, woopdidoo maar nu hebben meer mensen hem ook voor veel minder geld.
Nee, met deze mensen heb ik geen medelijden, wel met diegenen die er nog geen maand terug ƒ999,- voor hebben betaald en er nu achter zijn dat hij veel goedkoper is, deze mensen zijn echt genaaid! Deze mensen dachten "Hé verrek hij is goedkoper, ik haal hem op." Goed te begrijpen. Dit was mij ook waarschijnlijk overkomen als ik niet zo geweldig was.
Ik persoonlijk weet niet meer of ik een PS2 ga kopen, gezien het feit dat de Xbox en de GameCube in aantocht zijn. Ik weet wel dat Sony mijn steun kwijt is geraakt door deze belachelijke actie en het hun veel gaat kosten om die steun terug te winnen.
Hasta los mazzels,
Mortal Marcel
PS: O ja Sony moet nu niet komen met: "Die hoge prijs was nodig om onze ontwikkelingskosten van het apparaat terug te winnen" want dat is stierenschijt!

Eén ding is duidelijk, Mortal Marcel is er in de loop der jaren niet milder op geworden. Volgende maand meer Marcel.

VAAG

Het is misschien een vage vraag maar toch stel ik hem aan jullie. In jaargang 8 december 2000 stond een advertentie over het (extra) blad Power Master. Aan de ene kant ben ik stom geweest om in die tijd er geen aandacht aan te besteden maar nu (23 september 2001) las ik alle oude PU's weer door en tot mijn ontdekking vond ik het blad toch wel interessant. Er stond ook een website bij www.powermaster.nl maar

---

De schrijver van de brief van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt ***ƒ 100,-*** op zijn of haar bankrekening gestort.

STUUR JE BRIEF NAAR:

POWER UNLIMITED
YO!POST
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

NIET DAT DE REDACTIE DE INHOUD VAN DE BRIEVEN ONDERSCHRIJFT. ANONIEME BRIEVEN WORDEN NIET GEPLAATST.

die bracht tot deze site: Computer Reseller News en hier kan ik niks over dat blad vinden.
Als laatste hoop ben ik naar www.ako.nl gesurft maar ook daar kon ik onder de search engine niks vinden. En er is ook geen Ako-winkel bij mij in de buurt. Ik woon namelijk in Leeuwarden. Is het blad nu niet meer verkrijgbaar? Ik hoop het van wel
Ik wacht met smart op antwoord.
Het antwoord mag per mail of in het blad zelf.
Hery | Internet
Wij zullen je wat vertellen: Power Master 2 die nu Power Unlimited Cheat Code Special heet, ligt vanaf dit moment in de winkel! Ennuh, opletten in het vervolg hé? Alles in de PU is belangrijk!

ITS IN A NAME

Hoe zit het nu allemaal?
Niels = Niels Roodenburg
Ed = Ed Wiggemans
Jeroen = Jeroen Roding
Dre = Dre Urhahn
Jan = Jan Meyroos
J.J = Jan-Johan Belderok
En verder??
Skate ?
? Richard Simon
? Sebastian van de Water
? Justin van Heesch
? Sandra van Herwerden
Wesley Brosens | Internet

Zie je wel, Skate loopt dus te declareren onder verschillende namen.

MENING

Ten eerste: jullie hebben humor. Ik moest erg lachen met die brief van de week. Echt niet normaal meer. Maar goed, wat ik zeggen wilde: ik word kotsmisselijk van al die mensen die een andere mening hebben over een spel dan een van jullie redactieleden. Er moet tijdens een review of preview van de games wel een mening van een redactielid worden gegeven, anders wordt alles zo statisch en niet leuk om te lezen. Daarom is het ook goed dat jullie een Second Opinion hebben opgericht. Maar als er een Second Opinion is, waarom zie ik dan nog steeds bij Yo! Post al die bagger zoals bijvoorbeeld Rick Verkooijen in het blad van oktober 2001? Verwijs zo'n jongen gewoon door naar Second Opinion, en als ie meer dan één spel heeft dat ie anders beoordeelt dan moet hij maar van meerdere games een Second Opinions naar jullie schrijven.
Ook ik ben het wel eens niet eens met jullie cijfers voor spellen maar dat zal je altijd houden. Iedereen heeft een eigen mening. Misschien is het daarom slimmer als je twee redactieleden afzonderlijk een spel laat testen en vervolgens samen de goede en slechte punten gaat doornemen. Dan krijg je al snel te zien dat er bij sommige spellen meningsverschillen zijn. Uiteindelijk kan je die samenvoegen tot één review of preview. Maar jah, jullie hebben al zoveel werk liggen, dat jullie zo'n plan niet kunnen doorvoeren... tenzij jullie mensen gaan aannemen (hint -> ik ik ik). Ennuh, J.J. Volgens mij had je gewoon geen tijd om bij die F1 perstrip foto's te nemen... je had je handen vol aan die mok, daaro... zij ging zeker steeds voor je beeld lopen? Vond het wel tof van je dat je zo'n pitpoes op de voorkant wilt zetten, want dan neem ik een abonnement (heb ik al, maar niet doorvertellen).
Arjan Bruin | Internet

En wij maar denken dat J.J. het over de bolides had met z'n opmerkingen over 'strakke achterkantjes', 'mooi gestroomlijnd', 'alles d'r op en d'r an', 'mocht er effe inzitten'.

SCHRIJFFOUTJES

Dat we in Nederland niet echt serieus worden genomen door de games-bizz werd in PU 10 maar weer eens bevestigd. Meteen op de eerste bladzijde staat een advertentie voor Commandos 2: Men Of Courage. Ik begin 'm te lezen en zie dat Eidos zo aardig is geweest om de advertentie ook in het Nederlands te maken. Maar dat valt al snel vies tegen. Het taalgebruik is irritant slecht. In de ruim 100 woorden van de advertentie telde ik maar liefst 10 grote fouten.
Enkele voorbeelden: De vijhand, Ijsland, ultra-realistische gedrag van de voertuigen en waar ligt eigenlijk Indochine? En hoe moet je geoptimiseerd zoomen?
Als Eidos de moeite had genomen om deze tekst aan een persoon te laten lezen die echt Nederlands kon, was dit zeker niet gepubliceerd. Nu hebben ze waarschijnlijk een werknemer met een achterneef in Nederland de Engelse advertentie laten vertalen. Had het dan gewoon in het Engels gelaten!
Erik Mulder | Internet

Mensen maken wel eens fouten maar dit was inderdaad om je voor te schamen. Ed heeft overigens nog steeds het septembernummer niet durven doorbladeren, dat Niels en Jeroen tijdens zijn vakantie hebben gecontroleerd. Hij is bang dat het hele blat fol staad med sgreifvauten.

BRIEF V/D MAAND

De PU lezen op het toilet.
Wat u nodig hebt: De PU, een toilet, aandrang.
Zo gaat u te werk:
- Stap 1: Kies een toilet. Dat kan bijvoorbeeld uw eigen toilet zijn.
- Stap 2: Ga naar de winkel en koop de PU of neemt een PU die u nog niet gelezen hebt.
- Stap 3: Lees de PU op het toilet. Zorg dat het toilet gesloten is zodat niemand stoort.
- Stap 4:Spoel door en ga voort met uw dagelijkse bezigheden.

De voordelen:
- Zo verveelt u zich niet op het toilet.
- U doet twee dingen tegelijk wat tijd bespaart.
- U hebt een reden om ontspannen op het toilet te zitten.
- U bent goed gehumeurd wanneer u krampen krijgt.

De nadelen:
- Let op voor pas gebruikte toiletten.
- Minder geschikt voor de schooltoiletten omdat de speeltijden veel te kort zijn.
- U zit nu minstens een uur op het toilet wat op de zenuwen van anderen kan werken.

Michael Verbruggen | Blankenberge | België

Van lang poepen, krijg je aambeien. Veeg overigens nooit je reet af met de PU, in sommige exemplaren hebben we expres extra stevige nietjes rechtop laten zetten.

STILLE HEUVEL

Waarom jullie in godsnaam Silent Hill 2 al recenseren, dat spel komt pas de 27'ste uit in Japan.
Jullie hebben niet eens de volledige versie gespeeld, alleen de speelbare promo. Waarom dan toch al een recensie? Willen jullie zo graag de eerste zijn ofzo? Het blad is toch gericht aan de Benelux landen, recenseer dan ook games die daar uit zijn of de komende week komen. Niet games die hier pas in november komen. Dit gebeurt wel vaker met jullie, maar daarentegen recenseren jullie Devil May Cry ,die wel uit is in Japan, weer niet.
Welke criteria houden jullie aan met betrekking tot welke game er wel of niet gerecenseerd wordt?
Dit wilde ik eventjes kwijt.
Sydd | Internet

Gefeliciteerd als winnaar van de 'Snot for brains brief van de Maand'. Ons een beetje beschuldigen van zaken waar je geen weet van hebt! Silent Hill was een review versie, speciaal ingevlogen uit het hooggebergte van Lapland en we hadden wél een Japanse versie van Devil May Cry maar die zag Ed aan voor een gevallen ananasschijf uit z'n Hawaï-Burger (27 oktober kan ie terecht bij de kaakchirurg).

WAT EEN SOF

In jullie oktober 2001 nummer staat foute informatie over de prijs van Soldiers Of Fortune.
Zaterdag 22 september ben ik gelijk het spel gaan kopen, niet dat ik dat anders niet zou doen, bij m'n plaatselijke gameshop, maar.... ik moest gewoon ƒ119,95 betalen!
Niets geen ƒ69,95.
Ik heb uiteraard jullie info doorgegeven, die verkoper ging dit ook nog even na maar niets is waar.
De verkoopprijs van ƒ69,95 klopt van geen kant.
Dus als jullie mij nou het adres geven van die winkel waar ik spellen voor ƒ69,95 kan kopen, dan hoor ik het wel toch? Zo niet, wordt deze brief dan "Brief van de Maand"?
Dirk Lugters | Internet

*Ubi Soft heeft een adviesprijs afgegeven en de winkelier mag daar mee doen en laten wat ie wil.
Niet Ubi's schuld maar de winkelier is of dom en heeft het niet gezien, of hij is bad en verkoopt een game te duur en maakt dubbel winst want de inkoopprijs was immers lager.
Go get them!*

HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

POWERSPY

■Alhoewel we steevast vet verwend worden op onze tripjes, waren we nog nooit uitgenodigd voor een **blote tietenshow**. Jan had de eer om 's avonds bij de presentatie van Moto GP, meegenomen te worden naar het Lido in Parijs. Wat motoren en tieten met elkaar te maken hebben, daar zijn we nog steeds niet achter.

■PU-lezers die ook de **OPM** lezen, zal het zijn opgevallen; al twee nummers achter elkaar staan er foto's van PU redactieleden in het tijdschrift. Kom op jongens, dat is wel een hele gemakkelijke manier om meer bladen te verkopen.

■Alsof de VS het al niet zwaar genoeg hebben met ene meneer Bin Laden, heeft Davilex besloten om een **US Racer** uit te gaan brengen in dat land. De verkoop van GT3 zal daar nu op zeker drastisch gaan dalen.

■We vragen ons daarbij overigens af of ze de **Twin Towers** wel uit het New York level hebben verwijderd.

■Ed is al een tijdje hard bezig af te vallen. En met succes, hij past inmiddels de kleren van zijn zoontje. Overigens wordt de redactie wel wat moe van **Ed's afvalrace**, want om PU's meest populaire redacteur steeds de Viva en de Flair te zien lezen, dat doet toch pijn.

■Microsoft heeft ook geen geluk met de **Xbox**. Organiseren ze een megafestijn rond de Europese launch in Egypte, begint die eerder genoemde meneer Bin lastig te doen.

■Nu is het dus **Cannes** geworden. Jan blij want dat zou wel weer eens een blote tietenshow kunnen betekenen. Helaas kwam dat er niet van maar verder had Jan weinig te klagen (zie pagina 28 t/m 31).

■Mocht Boris een keer naar de **Tokyo Gameshow**, koopt hij tickets bij Sabena. Tja, en die Belgen staken momenteel meer dan ze vliegen. Ruilt hij ze vervolgens om voor tickets bij SAS, ramt een van hun vliegtuigen een Duitse Cessna op het Milanese vliegveld Linate. Sommige gasten zoeken het ook gewoon op.

■J.J. vloog onlangs naar **Canada** voor een weekje vakantie in zijn zomerblokhut. Door de strenge veiligheidsmaatregelen op de vliegvelden (daar is die meneer Bin weer) moest hij zijn laptop op Halifax aan en uit zetten. En dat grapje koste hem de energie uit zijn batterij en dus een potje **Diablo 2** in het vliegtuig.

■Dat vond zijn buurman in het vliegtuig overigens niet erg denken wij want om nu vier uur lang naast een kleerkast te zitten met een laptop waaruit je steeds ijselijke kreten en **bloedige grunts** hoort komen, da's ook geen lolletje.

XBOXEN TE KOOP

Zoals jullie wel weten is de redactie volkomen gamesverslaafd en dus kunnen we het ook tijdens onze vakantie niet laten even de plaatselijke gameshop in te duiken. Dat deed J.J. dus ook in Canada en net zoals Jan in een eerdere PU beschreef, viel J.J. de enorme muur met Xbox dozen op. Geen games, slechts papier. Wat je er mee kan, mag Joost weten, J.J. werd er in ieder geval niet warm of koud van.
In de Benelux werken dit soort hype-akties niet, zijn we net even te nuchter voor. In de VS en Canada gaat dat echter allemaal wat anders. Hoe vaker je een Canadees of Amerikaan iets voor zijn neus zet, des te eerder hij het zal gaan kopen. Vandaar ook die f**ckin reklame om de vijf minuten op TV.
Echt succesvol is Microsoft nog niet in Canada. Een paar vraagjes leerde J.J. namelijk dat er weliswaar veel interesse was voor Xbox informatie maar dat er nog nauwelijks voorinschrijvingen werden gedaan. Het kladblok waarop je je naam en adres moest zetten was inderdaad vrijwel leeg.
Wel waren er leuke aanbiedingen die ons meteen laten zien welke games we hier bij launch kunnen verwachten. Hou er rekening mee dat een Canadese dollar ongeveer ƒ 1,70 waard is.

$699.99
ME BUNDLE STARTING
B GROUP
Choose 1 of the following:
• Fuzion Frenzy
• Project Gotham Racing
• Halo
• NFL Fever 2002
• Oddworld: Munch's Oddysee
C GROUP
Choose 1 of the following:
• Airforce Delta Storm
• Dead or Alive 3
• Fuzion Frenzy
• Project Gotham Racing
• Halo
• Mad Dash Racing
• Madden 2002
• NASCAR Heat
• NFL Fever 2002
• NHL Hitz
• Oddworld: Munch's Oddysee
• Test Drive Off Road
• Tony Hawk 2x
D GROUP
Choose 1 of the following:
• Xbox Controller by Microsoft*
• Xbox DVD Remote by Microsoft*
• Xbox Memory Card by Microsoft*

VERKOOP GAMES IN NEDERLAND

Digitailing, een vakblad voor winkels die soft- en hardware verkopen, heeft een onderzoek gedaan naar de verkoop van software in Nederland. Een aantal gegevens willen we jullie niet onthouden.
In de entertainment softwaremarkt bestaat 80% van de verkochte titels uit games.
Ongeveer 70% van het totale aantal verkochte games betreft consolegames.
De helft daarvan is weer een PSX game.
Snelste steiger op de markt is de GBA met 16% van het totale aantal verkochte consolegames en dat is meer dan het aantal verkochte PS2 games.
Game Boy Color en Dreamcast games zijn nog even populair als vorig jaar.
PC games maken 30% uit van het totaal aantal verkochte games. Wij denken dat deze cijfers zwaar gedrukt worden door de kopieermanie.
Opmerkelijk is tevens een onderzoek van het bedrijf IDC. Die voorspellen namelijk dat in 2004 de PS2 de absolute winnaar wordt en de nummer twee positie wordt ingenomen door… PSX/PSOne. Dan komt er een tijdje niets en vervolgens volgen Xbox en GameCube.

COMMENTAAR JAPANSE LANCERING NGC SUCCES?

Op het moment dat je dit leest is het alweer twee maanden geleden dat de GameCube in Japan werd uitgebracht. Was de lancering succesvol? Nou nee, niet echt. Was het een flop? Nou nee, ook dat niet. Het was… aardig of matig, afhankelijk van de kleur bril waardoor je de cijfertjes wilt bekijken.
Hoe dan ook, de cijfertjes blijven wazig. Nieuwsbronnen als Famitsu, Reuters, Nikkei en BBC spreken elkaar namelijk weer eens flink tegen. Als we de meest betrouwbare berichten filteren, werden er in het eerste weekend zo'n 300.000 kubusjes verkocht. Da's nog niet de helft van de aantallen die de PS2 en de Game Boy Advance in het eerste weekend verkochten.
De voornaamste reden voor de weinig spectaculaire lancering is vermoedelijk het ontbreken van een absolute must-have in het eerste software-aanbod voor de Cube. Hoe tof Wave Race, Luigi en Monkey Ball ook zijn, een nieuwe Mario, Zelda of Pokémon zou ongetwijfeld heel wat meer impact hebben gehad.
Deze drie troeven worden niet eerder dan 2002 verwacht maar voor het eind van dit jaar liggen al wel enkele andere potentiële system sellers in de Japanse schappen: Pikmin, Smash Bros. Melee, Tony Hawks Pro Skater 3 en Rogue Leader bijvoorbeeld. Genoeg om de Japanse gamer over de streep te trekken?

SAM & MAX 2 / PC

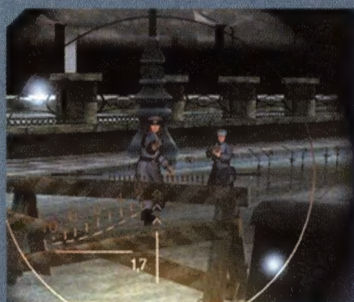
Liefhebbers van maffe adventures in het algemeen en die van LucasArts in het bijzonder, kunnen zich op gaan maken voor het vervolg op een van de meest absurde adventures ooit: Sam & Max Hit The Road.
De dommige hond en het hyperaktieve konijn komen terug in een adventure voor PC en next gen consoles. De karakters zijn ontworpen door tekenaar Steve Purcell. Niet LucasArts zelf maar Infinite Machine zal de game ontwikkelen (waarschijnlijk in samenwerking met Lucas). Dit bedrijf is momenteel bezig met het spel New Legends.
Overigens ligt er momenteel een Lucas Classic in de winkel waarbij je voor nog geen vier tientjes een CD-Rommetje koopt met daarop Maniac Mansion II: The Day Of The Tentacle en het originele Sam & Max Hit The Road. Oftewel; twee topadventures die geschiedenis schreven en sowieso gechecked moeten worden door iedereen die de laatste Monkey Island game leuk vond.



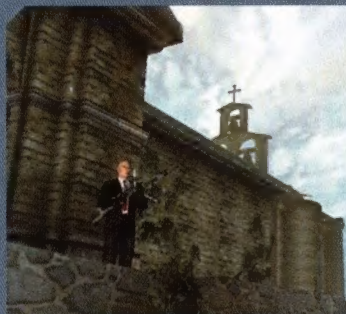


HITMAN 2: SILENT ASSASSIN / PC

Er komt een vervolg op Hitman: Codename 47. Dit spel, waarin je een hitman speelde die op verschillende missies over de wereld betaalde kills moest uitvoeren, kwam niet helemaal lekker uit de verf. Deels kwam dit door de tricky besturing en die is voor de opvolger dan ook opnieuw vervaardigd. Verder heeft ook de engine een nieuw verflaagje van de winterschilder gekregen.
Het verhaal van Hitman 2: Silent Assassin begint in een Siciliaans klooster. De hoofdpersoon uit het vorige deel probeert afstand te doen van zijn gewelddadige verleden maar een Russische maffiabaas dwingt onze kale vriend toch weer zijn oude beroep van huurmoordenaar op te pakken. Hitman wordt er echter ingeluisd en ontdekt dat er jacht op hém wordt gemaakt door een andere huurmoordenaar die een oude bekende blijkt te zijn.
Nieuwe features zijn een betere first- en third person cameraview, saven wanneer je wilt en goodies uit vorige missies meenemen naar nieuwe levels. De gameplay wordt iets vrijer, waarbij je als Hitman zowel sneaky als doordenderend en knallend te werk kunt gaan. Dit laatste verdient natuurlijk niet de voorkeur, aangezien je dan al snel ontdekt wordt en je het vervolgens tegen een leger van tegenstanders moet opnemen. Bovendien dient een Hitman volgens ons sowieso altijd geruisloos te werk te gaan. Het wapenarsenaal is uitgebreid en bestaat onder meer uit een mes, sniperrifle, handguns, chloroform, en giftige pijltjes.







APENSTREKEN VAN JOHN ROMERO EN TOM HALL

De ex-ION Storm kopstukken Tom Hall en John Romero hebben samen Monkeystone Games opgericht. De nieuwe videogamesontwikkelaar en uitgever gaat zich voornamelijk richten op handheld systemen.
Tom Hall, lead designer van Anachronox, krijgt de titel Game Designer en President, terwijl John Romero, die ooit nog eens een spelletje onder de naam Daikatana schijnt te hebben uitgebracht, de funkties van Lead Designer en Chief Executive Officer toebedeeld heeft gekregen. Drie andere personen komen ook op de loonlijst van Monkeystone Games, waaronder Stevie Case, vriendin van Romero en voormalig leveldesigner bij ION Storm. Hyperspace Delivery Boy is het eerste spel dat uitgebracht zal worden en wel op 1 november voor de Pocket PC. Monkeystone Games denkt dat "the Pocket PC will become the grown-up Game Boy Advance". Wij hebben hier echter onze twijfels hierover. Met een Palm gamen is toch minder cool als op een GBA.

OPERATION FLASHPOINT: RED HAMMER THE SOVIET CAMPAIGN / PC

Volgende maand ziet Operation Flashpoint: Red Hammer - The Soviet Campaign het licht. Dit add-on pack vereist de originele versie van Operation Flashpoint en komt met een compleet nieuwe storyline inclusief twintig nieuwe missies, een nieuwe hoofdrolspeler, nieuwe stemmen met Russische accenten en nieuwe FMV's die het verhaal achter de singleplayer game aan elkaar knopen.
Je speelt OF dus deze keer vanuit Russisch perspektief en wel als Dimitri Lukin van de Sovjet troepen. Dimitri is een super getrainde professionele moordenaar. Trouw aan Rusland, moet hij in de eerste missies de adjudanten van Generaal Guba escorteren en al vechtend uit hinderlagen van verzetstroepen ontsnappen. Gedurende de latere invasie op de Malden Eilanden, bevindt Dimitri zich achter de vijandelijke linies.
Met als taak zijn eenheid weer op te bouwen, bruikbare materialen te vinden en de US troepen te verslaan, moet de speler Dimitri veilig terug loodsen. Echter hoe verder de gevechten vorderen, hoe meer Dimitri begint te twijfelen aan de juistheid van de bevelen. Een heus Deus Ex achtig plotje dus in deze add-on.



NEWSFLASH

■Panasonic's combinatie van DVD-speler en **GameCube** heeft een naam gekregen: "Q". Een verwijzing naar die gozer uit de Bond-films? Of een verbastering van het woord Cube? Hoe dan ook, het ding gaat in Japan (omgerekend) zo'n 700 piek kosten. En daar heb je dus nog niets eens een Xbox voor.

■Vorige maand berichtten we al dat de 'psychological thriller' **Eternal Darkness** voor de Cube er tijdens de Nintendo Show nog niet zo creepy uitzag. Ontwikkelaar Silicon Knights was het waarschijnlijk met ons eens want de gepande Amerikaanse release is van december 2001 uitgesteld tot februari/maart 2002. De extra tijd zal worden gebruikt om zowel graphics als gameplay wat op te poetsen. We houden ons hart vast.

■Hij was al aangekondigd maar wanneer **Tony Hawks Pro Skater 3** nu precies op Nintendo's GameCube zou verschijnen, was tot voor kort onbekend. We waren dan ook aangenaam verrast toen we onlangs vernamen dat de game bijna 100% voltooid is en nog dit jaar in de VS zal worden uitgebracht. Hierdoor is de kans groot dat de derde Pro Skater een van de releasegames in Europa wordt.

■Liefhebbers van een vet & fast potje over-the-top basketball, hebben iets om naar uit te kijken. **NBA Jam** komt namelijk naar de GBA, met alle elementen die de 16-bit klassiekers tot zo'n succes maakten. Daarnaast zijn nieuwe spelmodi als Beach Jam en Street Jam toegevoegd. Vreemd genoeg hebben ze nog niets losgelaten over een Multiplayer mode. Wij eisen four player support!

■De online game **Majestic** van EA, waarin je door het spel zelf gebeld en gemaild wordt, is hopeloos mislukt. Te weinig mensen meldden zich aan via het internet, waardoor het projekt nooit rendabel werd. In de komende maanden zal het spel nu als een geheel, in een doos verkocht worden voor de PC.

■Het geeft maar weer eens aan hoe weinig winstgevend gamen via internet momenteel is. Ook Sony, dat **Everquest** maakte, een game met soms wel 80.000 spelers online, komt (nog) niet uit de kosten.

■**Championship Manager Season 2001/2002** is de snelst verkopende PC game ooit in Engeland. 70.000 CD'tjes in een weekend. En alleen Skate begrijpt bij ons waarom.

■**Galleon: Islands of Mystery**, de NFC game die oorspronkelijk voor eind 2001 was aangekondigd, komt dit jaar niet meer uit. De releasedatum is vooruitgeschoven naar begin 2002.

HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

POWERSPY

■Snapt iemand van jullie waar die reclamespotjes van **PlayStation 2** over gaan? Of zijn wij gewoon niet hip genoeg meer.

■Kijk, dat is nou **slim denkwerk**: een nieuwe site maken zonder nieuws. Hoeven we hem ook niet meer te updaten.

■Volgens de geruchtenmachine zal **The Italian Job** ook naar de PC komen. Of we daar op zitten te wachten is weer wat anders.

■Weet je wat wij pas leuk vinden? Een **Hooligans-patch voor FIFA 2002**. Dat als je achter staat, dat je dan je harde kern de opdracht kan geven de wedstrijd te verstieren.

■Ai, de **Xbox kost 479 euro**. Dat kwam aan bij de gamegemeenschap. En wij maar denken dat Bill al genoeg geld had.

■Gezien de prijs moet de Xbox dus twee keer zo goed zijn als de **GameCube**.

■Slechts drie Nederlandse teams in FIFA 2002: **Ajax, Feijenoord en PSV**. Reden volgens EA is geld. Is dat echter wel zo? Kunnen die ander teams gewoon niet voetballen?

■EA Benelux gaat sowieso dramatische tijden tegemoet. Volgens ons komt er namelijk zeker een **WK-editie van FIFA 2002**. En wat moet EA Nederland daarmee zonder Oranje? En de Belgen moeten zich ook nog maar eens zien te kwalificeren. Dat wordt dus nog maar een Red Alert add-on er uit gooien.

■Taco Bell gaat 6700 **Xboxen weggeven**. Heb je toch mooi weer je retourtje VS eruit. Hoeveel Taco's je er voor moet eten, zegt het persbericht niet. Boris is bereid een stuk of 50 van die knapen naar binnen te laten glijden.

■Hoezo console war?
Sony had pal voor de drie hotels waar de journalisten voor het Xbox launch event verbleven, grote reclameborden gekocht met het opschrift: **'Just pretend we're not there. PS2.'**

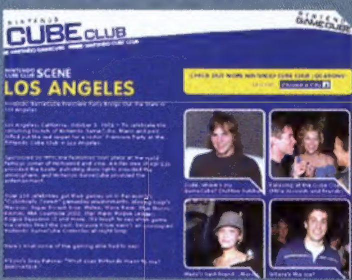
■Nu weten we de echter reden waarom Bin Laden de aanslag pleegde. Hij had een hekel aan **Army Men**. De directie van 3DO, de makers van Army Men, heeft namelijk naar aanleiding van de wankelende Amerikaanse economie, een deel van hun team ontslagen. De rest moet 10% van het salaris inleveren.

■**Eidos is vrijgesproken** van schuld in de schietpartij op de Columbine highschool in de VS. Justitie heeft de producenten van alle games die op de kamers lagen van de moordenaars, aangeklaagd. Eidos werd aangeklaagd voor Final Fantasy VII. Het bleek echter dat er in dit spel niet geschoten werd en dus was Eidos weer vrij. Welke games zou die meneer Bin spelen?

NGC MARKETING BLITZ IN VS

Nintendo begint het door te krijgen. In de vorige PU gaf Jurjen nog commentaar op de vermeende zuinigheid van Nintendo en blijkbaar hebben de hoge heren van Nintendo zich dit aangetrokken. In de aanloop naar de Amerikaanse release op 18 november, heeft Nintendo namelijk een marketingbudget van ruim 75 miljoen dollar uitgetrokken voor het promoten van de GameCube.
De marketingcampagne zal zich in het bijzonder richten op mannen van 18 tot 24, de doelgroep waar Nintendo in het verleden nog wel eens wat probleempjes mee had. Naast de gebruikelijke reclame (via alle denkbare media) zal Nintendo ook minder voor de hand liggende wegen bewandelen om de Amerikaanse gamers klaar te stomen voor de Cube. Meest opmerkelijk is het lanceren van de Nintendo Cube Clubs.
Leegstaande kantoren, pakhuizen en delen van winkelcentra werden in de weken voor de lancering omgebouwd tot trendy Clubs. Hier konden bezoekers, onder het genot van een drankje en een hapje, Cube games spelen als Rogue Squadron 2, Wave Race: Blue Storm, Pikmin en Smash Bros. Melee, met op achtergrond de vette beats van hippe DJ's.
De premiere van de Cube Clubs vond plaats in Hollywood, waar zo'n 120 celebrities zich lieten zien. Dit alles werd Aonderstreept met de nieuwe tagline: "Nintendo GameCube - Born to Play".





NINTENDO AAST OP JONG TALENT

Programmeer jij in je vrije tijd ook wel eens een spelletje? Meteen Nintendo bellen! The big N is namelijk op zoek naar kleine, beginnende softwarebedrijven die wel wat extra cash kunnen gebruiken. Als het erop lijkt dat je talent hebt, kun je rekenen op een financiële injektie van zo'n 80.000 tot 160.000 dollar, mits je de game ontwikkeld voor de Cube of de GBA.
Eerder deed Nintendo op vergelijkbare wijze al eens een investering in het Japanse softwarehuisje Game Freak. Ze zagen wel brood in het projekt waar Game Freak destijds aan werkte. Dit projekt kennen we inmiddels als Pokémon!

WWF SMACKDOWN LEKKERS / PS2

Als we het forum mogen geloven, is wrestling immens populair onder de lezers. En dat geldt ook voor ons; met name Boris, Dre en J.J. zitten elke vrijdag weer voor de buis om het wekelijkse uurtje wrestling tot zich te nemen.
Het zal dan ook zeker een strijd worden wie WWF Smackdown mag gaan reviewen. In ieder geval zien de screens er erg vet uit. En de doos vinden we al helemaal top. We love The Rock!





TWEEDE GAMESDODE

Het gaat hard; hadden we twee maanden geleden te maken met de eerste gamesdode in Thailand, nu is er weer een gamer gestorven tijdens het spelen. Ditmaal betrof het een 17-jarige jongen in Noorwegen die tijdens een 36-urige gamesmarathon in zijn eigen kots stikte. Niet echt een fris einde, dat deed die Thai toch beter. Die zakte gewoon weg. Maar goed, de jongen had volgens de doktoren een aanval van epilepsie gekregen en is er in gebleven. Tragisch. Het is echter bekend dat je van te lang naar je beeldscherm staren epileptische aanvallen kunt krijgen als je er gevoelig voor bent. Probleem is echter dat je bij sommige games gewoon niet kúnt ophouden. We zijn dan ook benieuwd of de ouders een proces gaan aanspannen tegen de publishers van het spel dat die jongen speelde.

JURJEN CUBED

Als je zo gek bent om het Nintendo-logo op je been te laten inkten, ben je natuurlijk ook wel zo gek om een rib uit je lijf te trekken voor Nintendo's nieuwste console. Inderdaad, Jurjen heeft zijn spaarcentjes opgeofferd om als een van de eerste Nederlanders een import-kubus in huis te halen en volgens zijn vriendin heeft hij haar sindsdien schaamteloos verwaarloosd. Luigi's Mansion is inmiddels twee keer rondgespeeld, Wave Race: Blue Storm is bijna in de Expert mode voltooid en vrijwel alle extra games in Monkey Ball zijn ontgrendeld. Tegen de tijd dat deze games in Nederland verschijnen heeft onze N-expert ze dus van A tot Z gespeeld, zodat hij je over alle plus- en minpunten kan berichten. Nieuwsgierigen naar de NGC-prestaties mogen de komende PU's dus niet missen.

CUBE HOT IN VS?

Na een wat tamme lancering in Japan, wijzen de eerste tekenen erop dat Nintendo voor meer spektakel gaat zorgen op 18 november, de dag dat de Amerikaanse lancering van de GameCube plaats zal vinden. De online-winkel Amazon.com begon op 8 oktober met het aannemen van reserveringen en was vijf minuten later al door de voorraad heen. Het kan nog sneller, bewees Toys "R" Us later die dag. Deze winkelketen was de eerste voorraad in slechts vier minuten kwijt aan reserveringen.

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ TIETEN OP DE PLAYSTATION / PSX

We kunnen hier nu wel helemaal het verhaal van VIP uit de doeken gaan doen maar iedereen die deze game straks gaat kopen, heeft daarvoor twee redenen. Precies, die ene en die andere. Wij willen hier geen gezeik over diepe gameplay, goede A.I. of revolutionaire interface, je wilt gewoon met Pamela spelen. De eerste screens hebben onze redactie bereikt en eerlijk gezegd zijn we er niet echt van onder de indruk. Wij denken namelijk dat Pamela over haar hoogtepunten heen is.











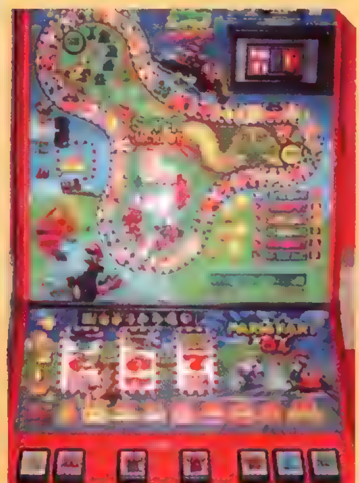
■ MORTAL KOMEBACK?

De dagen dat de titel Mortal Kombat nog voor opgewonden gamers en ongeruste ouders zorgde zijn voorbij maar als het aan ontwikkelaar Midway ligt, zullen oude tijden herleven.
Naast het al aangekondigde Mortal Kombat 5 zal de allereerste Mortal Kombat als een "very special remake" (volgens Midway) verschijnen voor alle Next Gen spelsystemen. Voor de Game Boy Advance staat ook een Mortal Kombat op de planning. De mobiele versie zal Mortal Kombat Advance gaan heten, volgens Midway een pixel-perfekte versie van Mortal Kombat 3 met extra's.
Fjeich Kiev



■ NINTENDO GOKKAST

We zien nog wel eens wat op onze reizen om de aardbol maar dit sloeg echt alles. Op het vliegveld van Heathrow (bij aankomst meteen linksaf, de roltrap op en dan de amusementshal in) kwamen we namelijk oog in oog te staan met een heuse Nintendo gokkast en wel een van Mario Kart 64. Alle officiële karakters stonden erop. Geconfronteerd met de foto zei Nintendo Benelux niets te weten van het bestaan van dergelijke kasten. Het leek hen stug dat Nintendo zich bezighield met zoiets verderfelijks als gokken. Aan de andere kant had de kast het tm-logo van Nintendo en dus was er toestemming vanuit Japan, of zou dat gefaked zijn... Nog gekker werd het een uur later, aangezien andere gamejournalisten een uur later aankwamen, stonden we ze op te wachten in de aankomsthal. En daar stond ook deze man. Zou Max echt bestaan...





■ GAMES TATTOES

Als je dacht dat alleen Jurjen zo gestoord was om een gametattoo op zijn lichaam te zetten, dan heb je het mis. Onlangs kwamen we een medewerker van OPM tegen die twee gametattoo's op zijn body had geplaatst. De foto laat de immense plaat van DragonballZ zien. Op zijn been heeft de man ook nog een printje van Final Fantasy en als we hem mogen geloven gaan er meer komen.



■ DISPLAY VOOR GAMECUBE

Na het schermpje voor de compacte PSOne, zat het er dik in dat de minstens zo compacte GameCube ook een displeetje zou krijgen. Interact Accessoires ontwikkelde de GameCube Mobile Monitor, een beeldscherm dat heel eenvoudig op de Cube kan worden geklikt.
In Amerika zal dit accessoire tegelijk met de Cube worden uitgebracht op 18 november. Voor $ 149.95 wordt het ding compleet geleverd met een car adapter, zodat je stroom kunt trekken uit de sigarettenaansteker van een auto. Een speciale batterij zal later worden uitgebracht, zodat je echt overal met de Cube kunt spelen.
Wij houden het toch liever bij de GBA, die past nét iets gemakkelijker in onze binnenzak.



■ THE GETAWAY / PS2

Het begint er langzaam op te lijken dat The Getaway helemaal niet uit gaat komen. Gelukkig is dat niet waar, hij is alleen een beetje vertraagd. En wat voor een beetje, de game gaat naar alle waarschijnlijkheid in mei 2002 verschijnen. En dat duurt nog wel een tijdje. Het is dan wel te hopen dat de game geen foutjes bevat want ze hebben dan wel tijd genoeg gehad om die recht te strijken. Dat Team Soho het grafisch echter aan kan daar twijfelen we niet aan, check This Is Football maar eens.



DOWNLOAD OSAMA BIN LADEN / PC

Je kon er op wachten; momenteel zijn er diverse skins van Osama Bin Laden te downloaden en wel voor de spellen Unreal Tournament, Quake 3 Arena en The Sims. We zijn er nog niet uit of dit nu luguber of leuk is maar de meeste Bin Ladens krijgen online behoorlijk wat agressie op hun dak. Met name in Death Match games gaat iedereen achter de virtuele Bin aan.
De digitale versie van de vermeende terrorist is al bijna 20.000 keer gedownload en dat zal op het moment dat je dit leest nog wel meer zijn. Voor meer info ga je naar www.cyberextruder.com/template.asp?page=20







MIKE TYSON SLAAT PS2 AAN GORT

Het beest, zoals Mike ook wel eens liefkozend wordt genoemd, is natuurlijk ideaal voor een bokspel.
De Amerikaan heeft immers alles wat je van een beat'em up held verwacht: de spierballen van een os, de vechtlust van een stier met afgeknepen ballen, het incasseringsvermogen van een olifant en het verstand van de gestoorde kat van Ed.
Het spel, dat Codemasters in april 2002 op de PS2 hoopt te releasen, laat je met Iron Mike boksen. Je speelt naar wens in de first- of third person mode en neemt het op tegen andere zwaargewichten. Schade aan gezichten zal zichtbaar zijn, je kunt zelf vier nieuwe boksers in het spel creëren, maar wij zien niet in waarom dat zou doen als je ook met Mike oortjes kunt afbijten.





PS2 MET EEN KLEURTJE / PS2

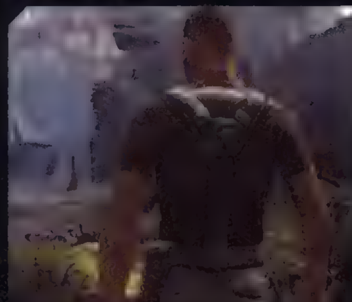
Sony heeft wat te vieren, ze hebben inmiddels 20 miljoen zwarte doosjes met de initialen PS2 verscheept. En wie wat te vieren heeft deelt uit.
Daarom komt Sony met een gelimiteerd aantal PS2 consoles in een gekleurd jasje. Van iedere kleur zijn er maar 2000 exemplaren gemaakt waarvan er 666 naar ieder continent (Azië, USA en Europa) worden gestuurd.
Er hangt echter wel een prijskaartje aan die kleurtjes; voor iets meer dan 1000 piek krijg je een PS2, een gekleurde stand, een joypad in dezelfde kleur en een stroomkabel. De consoles zijn te bestellen op de website van PlayStation.

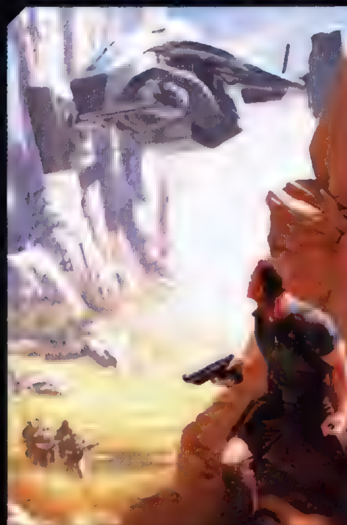


OUTCAST 2: THE LOST PARADISE / PC / PS2 / XBOX

Outcast 2: The Lost Paradise is het vervolg op het action adventure Outcast. De Belgische ontwikkelaar Appeal maakt de game voor PC, PS2 en Xbox.
In de sequel vinden we de stoere man Cutter Slade opnieuw tussen twee rivaliserende partijen en wel op de planeet Adelpha. De autochtone bevolking wordt onderdrukt door een hightech ras en Slade comes to the rescue. De wereld van Adelpha moet de speler weer onderdompelen in een prachtige fantasiewereld. Onlangs zijn de eerste screens vrijgegeven. Enjoy!







NEWSFLASH

■Jan's lievelingsgame Thief gaat online. **Thief: Constantine's Sword**, zal bestaan uit een aantal lokaties en karakters uit Thief: The Dark Project.
Het spel is compatibel met alle WAP 1.1 mobiele telefoontjes. Niels is blij met dit bericht, dit betekent namelijk dat hij voortaan wat minder vaak door Jan gebeld gaat worden.
■Ubi Soft gaat de game Universalis II, het vervolg op een **legendarische strategy-game uitgeven**.
■Check eens www.fishtankgames.de voor de shooter **Chaser**. Lijkt ons wel eens een verrassingshit te kunnen worden. Net als in Red Faction kan in deze game de omgeving kapot. De makers hebben veel zelfvertrouwen, getuige hun uitspraak dat de engine beter is dan die van Quake 3.
■Naar alle waarschijnlijkheid zal **Jagged Alliance 3** nooit het levenslicht zien. Er is geen geld meer.
■Exit is ook de Dynamix studio, eerder verantwoordelijk voor onder meer de **Tribes games**.
■Een unicum. Het Talladega NASCAR speedway team zal haar naam gaan veranderen in **EA Sports 500**. Hebben zeker 10.000 FIFA's 2001 gekregen.
■Volgens de Canadese site Total Games zou er mogelijk een **Unreal game** voor de NGC worden gemaakt.
■De **RPG Morrowind** is uitgesteld tot lente 2002. En dat terwijl ie bijna klaar was. Zou het spel misschien niet goed genoeg zijn...
■**Lords of the Realm III** is aangekondigd.
Shenmue II doet het niet goed op de Dreamcast in Japan en komt daarom in de VS uit op de Xbox. J.J. voorspelde het een paar maanden geleden al: alleen de Xbox kan de immense interaktieve werelden van Shenmue goed vormgeven.
■Ook naar de Xbox komt **Phantasy Star**.
In de lucht, de Agent Under Fire website, ga daarvoor naar http://007.ea.com/
■**Reign of Fire** komt naar de PS2. Als deze titel je weinig zegt, kan dat wel kloppen; de gelijknamige film komt in de zomer van 2002 uit.
■THQ mag **Dark Summit op de NGC** gaan uitbrengen. Het moet de Amped of SSX Tricky van de kubus gaan worden.
■**StarWars Starfighter** zal niet alleen op de PS2 uitkomen maar ook op de PC. In januari al.
■Ook aangekondigd is **Warlords Battlecry II**, de opvolger van, ja heel goed, Warlords Battlecry.
■Sqaure heeft de wereld gemeld geen films meer te maken.
En da's jammer want we best wel genoten van die **FF-film**.

HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

FORUM QUOTES

Iedereen die nog niet gemerkt heeft dat de PU een nieuwe site heeft, moet onmiddellijk een nieuw bril gaan aanschaffen of de cola- of ander vochtspetters van zijn scherm halen. Eindelijk hebben we een site die we meer dan een keer per maand kunnen updaten en dat bracht heel wat te weeg op ons forum.

Door Sebastiaan
Ik vind de site zelf heel erg mooi gemaakt, erg professioneel. En zeg nou zelf, iedereen kan wel gaan zeuren maar deze site is gewoon beter dan die oude, die was wel erg uit de tijd. Deze past veel beter bij de games van nu. En dat moet toch eigenlijk wel als gamesblad.
En wat het forum betreft, het is eigenlijk ook nooit goed he? Het oude forum was té oud, krijg je een nieuwer forum, is het weer niet goed. Jullie forummers hier zijn gewoon té verwend. Accepteer het forum gewoon zoals het is.

Door Rool
Kvin ut eigelijk best wel roelen de saait en ut forum, alleen sjit dat je ut nie kan maximaliseren

Door Type
Damn this is SWEEEEET!

Door Ibis
Anywayz, 'k vind de INDELING (dus niet de kleur) zwaar zuigen, ongeveer m'n hele scherm is gevuld, terwijl ik maar een klein deel van de topics zie...

Door Saturn1004
Ik weet niet wie deze nieuwe site voor elkaar heeft gebokst maar ze hadden zeker een hangover van een PU party. NIET GOED: Al dat flash gedoe. Het is wel leuk, maar niet praktisch

Door Morpheuz
Owke mijn mening: Dat geel is irritant, doet pijn aan mijn ogen en nee het is niet het bier (denk ik)

Door MacDonald
Hmmm, ziet er allemaal wel strak uit, maar de achtergrond moet wel weer zwart!!!!

Door Natureboy
Ik zie liever het oude terug. Het is idd wel mooier, maar de resolutie is echt verrot en het is een heel stuk langzamer

Door Necaris
Veeel te sloom, al die flash shit hoeft niet op het forum, op de hoofdpagina ruled et wel, maar op het forum is het ronduit bagger

Door Grimepoeka
56K onvriendelijk. Dat bewegende zonnetje links voor de balk ziet er erg stijlvol uit

Door Coolkast
Ik vond de oude leuker, was ook sneller, en dus voor mij beter. Omdat die KUTKPN weer es ze werk niet goed heb gedaan zit ik nog steeds met 56k opgescheept

Door Finalfriek
Denk eens allemaal aan Fmastert die hier z'n zweet en bloed heeft ingestoken....

Door Bonefly
Ik vin dat draaiende zonnetje heel mooi

Door Predator
ik vind ut kut alles duurt veel te lang krijg pijn aan m'n ogen van al die felle kleuren wil het oude forum trug!

SEGA LINKT SONIC

Sega krijgt de eer om de link-mogelijkheden tussen Nintendo's GameCube en Game Boy Advance als eerste te mogen benutten. Het gaat om de twee games van Sonic: te weten Sonic the Hedgehog Advance (GBA) en Sonic Adventure 2 Battle (NGC).
In beide games vind je een tuintje waarin Chao's, een soort Pokémon-achtige wezentjes, kunnen worden getraind en verzameld. Je kunt de Chao's uitwisselen tussen de twee Sonic games door ze deel te laten nemen aan diverse mini-games, zoals de Chao Races in Sonic Adventure 2 Battle of spelletjes met wazige namen als Okashi Mekucchao en Janken Shoot in Sonic the Hedgehog Advance.



SEGA ADVANCE

Sega heeft heel wat in de planning voor de Game Boy Advance. Er staan momenteel zestien games op de rol die in samenwerking met THQ zullen worden uitgebracht.
We hebben zes titels kunnen achterhalen. Allereerst Shining Force, een RPG'tje dat er nu al zeer fraai uitziet (zie de screenie). Verder de puzzelspellen Columns Crown en Puyo Pop, beide spin-offs van beproefde spelconcepten. Andere titels zijn House of the Dead Pinball en Major League Baseball.
Tenslotte nog een leuke verrassing voor de retro gamers onder ons: Smash Pack, een verzameling klassiekers die eerder verschenen voor Sega's roemruchte Megadrive.



PU NIEUWSBRIEF IS KLAAR

Diegenen onder jullie die zich in een ver verleden op de nieuwsbrief van de PU hadden geabonneerd, zullen zich onlangs waarschijnlijk leip geschrokken zijn. Want na jarenlang niets te hebben ontvangen, lag hij daar dan zo maar in het mailboxje, de PU nieuwsbrief. En bereid je maar voor, het gaat nu wekelijks gebeuren.
Iedere week houden we je per mail op de hoogte van wat er in de PU staat die net uit is,
wat er in de PU komt die uit moet komen,
wat er op de site gebeurt,
waar we op de redactie mee bezig zijn,
wat er in de gameswereld aan de hand is
en dat alles natuurlijk in de vertrouwde PU-stijl, dus geen saai lapje tekst.
Als je je wilt opgeven voor deze geheel gratis nieuwsbrief, ga dan even naar onze site toe (www.powerweb.nl) en vul daar je naam en emailadres in.
Komt alles vanzelf goed.

CLUSTERBALL / PC

Soms vind je op het net hele aardige demo's of zelfs (bijna) gratis complete games. Clusterball is er zo eentje.
In deze futuristisch sport dien je met je spaceship ballen van verschillende plekken op te pikken en deze in een stadion in de goal te droppen. De strijd gaat tegen vijf opponenten die hetzelfde doel hebben. Diegene die de meeste ballen dropt, heeft gewonnen. De sport zou eenvoudig te behappen zijn, ware het niet dat je elkaar ook kunt kapotschieten of elkaars ballen kunt afpakken.
Download de demo van www.clusterball.com en schaf de hele game voor een paar dollars aan als je hem leuk vindt. Op de redactie zijn we er inmiddels al verslaafd aan.

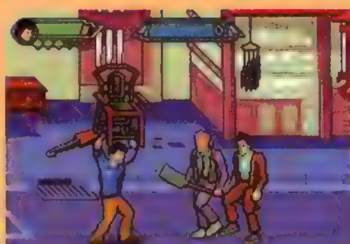


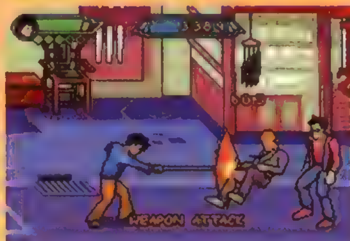
HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

JACKY CHAN / GBA

De beat'em ups op de GBA vliegen ons momenteel om de oren.
Zo hebben we onlangs de nieuwe Jacky Chan gechecked en dat was best lachen.
Je kruipt in de huid van martial arts specialist en lachebekje Jacky Chan.
Level na level dien je battles te overleven en puzzels op te lossen. Chan kan dit doen middels zijn uitgebreide kick en stomp arsenaal of met een van de vele wapens die je onderweg oppakt.
Geinig detail: tijdens het spel kom je steeds meer oude vertrouwde karakters uit de Jacky Chan films tegen, zoals Jade en zijn oom.
De Chan-game moet binnenkort uitkomen.







PU NR 1

Ja mensen het jaartje zit er weer op en PU begint met een frisse start. Nee niet weer een nieuwe look maar we staan wel weer vol met games. En er zitten een paar hele goede tussen. Je zult helaas wel tot 14 december moeten wachten, want dan ligt PU 1 in de winkels.


Burnout


Hooligans


FIFA 2002

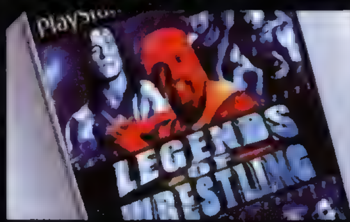
FIFA 2002 ZONDER NEDERLANDSE TEAMS / PC / PS2 / XBOX

FIFA 2002 zal verschijnen met slechts drie Nederlandse teams erin; te weten Ajax, Feijenoord en PSV en slechts rugnummers van de Nederlands elftal spelers. Het hoe en waarom van deze voor ons land moeilijk te verteren maatregel legt Dick de Groot van EA Benelux uit: "De strategie van EA is om in FIFA alleen gelicenseerde teams te gebruiken. En daar het in Nederland niet mogelijk is om de rechten van de Nederlandse Eredivisie in zijn totaal te licenseren, moet er met elke club afzonderlijk een overeenkomst worden gesloten. Wij hebben er voor gekozen om dit als eerste te doen met de drie grootste clubs van Nederland, namelijk Ajax, Feijenoord en PSV. Dit ook gezien het tijdsbestek, want deze licenties moeten op tijd worden aangeleverd om in de game verwerkt te kunnen worden.
Wel is het onze intentie om voor volgend jaar ook de andere clubs in FIFA Football 2003 te hebben, uiteraard afhankelijk van de beschikbare tijd en de onderhandelingen met de clubs afzonderlijk.
In andere landen, zoals in België, in Oostenrijk en in Zwitserland, zijn de rechten van de voetbalcompetitie wél gecentraliseerd en hoeft er dus maar met één partij een overeenkomst te worden gesloten."
Dat er geen correct Nederlands elftal in de game is vertegenwoordigd schijnt overigens met het portretrecht van de afzonderlijke spelers te maken te hebben.
Nou lekker dan.



LEGENDES WRESTLING SCENE VEREEUWIGD / PS2 / NGC

Mannen als The Rock, Stone Cold Steve Austion en Y2J zijn natuurlijk best leuk en aardig, maar de echte bikkels worstelden een jaar of tien geleden. Wat dacht je van namen als Hulk Hogan, Bret the Hitman Hart en King Kong Bundy. Legendes die nu eindelijk vereeuwigd worden in een gelijknamig spel van Acclaim. De game bevat de veertig beste worstelaars uit de geschiedenis en gaat gebruik maken van een compleet nieuwe engine. Dankzij het Intermediate Start Position System kun je meerdere moves aan elkaar koppelen voor een dodelijk aanval. Er is een groot aantal battle varianten aanwezig, die met 1, 2,3 of 4 spelers afgewerkt kunnen worden en in de 'Create-a-legend' mode kun je een zeer specifieke eigen wrestler maken. De Singles- en Tag Team career zullen je de hele wereld overbrengen. Het spel komt uit op de PS2 en NGC.



COMPLETE SOUNDTRACK TONY HAWK 3

We hebben voor jou even de complete soundtrack van Tony Hawk Pro Skating 3 achterhaald. Diegenen die houden van ballads en Mozart gaan het zwaar te verduren krijgen.

The Ramones – "Blitzkrieg Bop"
Red Hot Chili Peppers – "Fight Like A Brave"
KRS-One – "Hush"
Motorhead – "Ace of Spades"
Rollins Band – "What's the Matter Man"
House of Pain – "I'm A Swing It"
Xzibit – "Paparazzi"
Ozomatli – "Cut Chemist Suite"
Alien Ant Farm – "Wish"
Redman – "Let's Get Dirty"
Del the Funky Homosapien – "If You Must"
AFI – "The Boy Who Destroyed The World"
Reverend Horton Heat – "I Can't Surf"
Adolescents – "Amoeba"
CKY – "96 Quite Bitter Beings"
Zebrahead – "Check"
Guttermouth – "I'm Destroying the World"
Nextmen – "Amongst Madness"
Bodyjar – "Not The Same"
Mad Capsule Markets – "Pulse"

PC & XBOX

VERWACHT Q2 2002

UNREAL 2

In de PC-community zijn er twee kampen als het aankomt op online shooters: of je speelt Quake III Arena of je speelt Unreal Tournament (Counterstrike staat hier even los van, want daar kan niemand omheen). De een gaat voor doordenderende, hardcore aktie in QIIIA de ander voor de diverse aktie met meer teamplay in UT.
Quake heeft echter met haar derde titel een heel belangrijk element laten varen; singleplayer gameplay en een goed verhaal en dat is nu precies wat Epic met Unreal 2 wil bereiken. Enerzijds genoeg multiplayer features aanbieden zodat de Unreal ook online z'n reputatie behoudt maar zeker ook het creëren van een fantastische singleplayer game met godsgruwelijk mooie graphics.
Even leek het erop dat de shooter was voorbestemd nog slechts als online fraqfest in leven te blijven maar Return To Castle Wolfenstein, Max Payne en de aankomende SoF 2, Medal Of Honor, Doom III en Unreal 2 bewijzen het tegendeel. Singeplayer knallen is weer helemaal hot op PC.
Tegelijkertijd is het multiplayer shooterfenomeen nog niet goed neergezet op de consoles. Sorry hoor, maar tegen drie bots spelen in Quake III op de PS2 is niet mijn definitie van een multiplayer knalfestijn
Één ding staat echter vast; als de Xbox online gaat, is er een game die meteen instapt en dat is Unreal Championship. Schieten en ratelen met tientallen spelers tegelijk is dan geen sprookje meer.
Kortom; de Unreal branche heeft twee belangrijke projekten op stapel staan. Laat ik beginnen met Unreal 2.



Zeker een kroket uit de VNU kantine gegeten.



Verkeerd gemikt eikel, deze gasten hebben het hart in hun reet.

Legend Entertainment / Epic / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.unreal2.com/

Wat Epic met Unreal 2 voor ogen heeft, is een shooter maken die niet alleen grafisch doet watertanden maar ook fun biedt, gevarieerd is en een verhaallijn heeft die het spel naar een hoger plan tilt.



Het red-de-wereld-kill-the-bad-guys verhaal volstaat voor de meeste spellen maar doorbreek die standaard en je krijgt een verhaal en sfeer die ongekend is.
Neem Half-Life en denk aan de mariniers die de wetenschappers om zeep hielpen. Goed en kwaad was opeens niet meer zo duidelijk. De onvoorspelbare dreigingen maakten het spel uniek.
Zo ook met het verhaal in Unreal 2. Op een onbekende planeet bevindt de speler zich op zijn schip The Atlantis, een soort vliegend fort met allerhande verdiepingen en wetenschappelijke afdelingen.
Oorspronkelijk heb je als taak onderzoek, verkenning en bescherming van kolonisten maar al snel keert het tij. De Skaarj, de bekende buitenaardse wezens, verschijnen ten tonele en komen in verschillende clans. Alle clans zijn op zoek naar een mysterieus artefact dat volgens de overlevering een enorm krachtig wapen zal kunnen vrijgeven.
Daarnaast zijn er nog verschillende typen mariniers en huurlingen die voor je kunnen vechten maar die ook een rol spelen in het verhaal want niet alle menselijke personages zijn zuiver op de graad en aan de verleiding van macht en een ultiem wapen kunnen maar weinigen weerstand bieden.

DIVERSITEIT

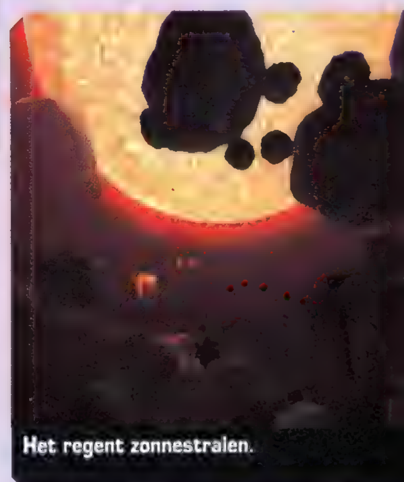
De gameplay is zeker gevarieerd te noemen. Zo zul je mariniers opdrachten moeten geven om je basis te bewaken wanneer Skaarj de Atlantis bestormen. Een andere keer ga je samen met huurlingen op pad (NPC's) die je via simpele command's deuren laat openen, vijanden uit laat schakelen en meer van dergelijke akties. Je grootste hulp is echter Aida; jouw intelligence officer en de bekende Unreal 2 babe die voortdurend de missiestatus bijhoudt en je via radiotransmissie op de hoogte houdt van de toestand.
De variatie zit hem niet alleen in het al dan niet optrekken met NPC's, ook de missiegoals zijn behoorlijk divers. Zo moet je sommige onderdelen alleen en in stealth uitvoeren, kan je bommen onschadelijk maken, wetenschappers redden, squad based missies uitvoeren, bad guys snipen en je basis verdedigen.
Een van de coolste features is achter afweergeschut plaatsnemen en aanstormende bad guys in een lange, slopende, adrenalinespuitende knalsessie neermaaien.
Ook het verkrijgen van wapens verhoogt de spanning in het verhaal van Unreal 2. Tijdens je missies in het afwisselende landschap vergaar je allerlei alien voorwerpen die Aida kan onderzoeken en later verwerken in je wapens. Cheaten is dus uit den boze want dat verpest de boel totaal.

ABSURD FRAAI

Natuurlijk wil Epic met Unreal 2 een van de allermooiste shooters ooit afleveren. Om de fanbase tegemoet te komen, de gamers te plezieren maar ook voor zichzelf. De Unreal 2 engine is reeds gelicenseerd en diverse ontwikkelaars werken met de techniek voor toekomstige spellen.
Over het uiterlijk van Unreal 2 is enthousiasme nu al op z'n plaats, al zullen de minimum specs niet mals zijn. Tot de verbeelding sprekende omgevingen, super gedetailleerde texturen in combi met 3D objekten en effekten zoals vuurwolken, buitenaardse settings die te bizar zijn voor woorden en omvangrijke, gedetailleerde gebieden waar je muil van openvalt.
Een belangrijk gegeven is de inbreng van verschillende klassen en typen NPC's die natuurlijk in multiplayer games een belangrijke rol spelen. Alle karakters hebben verschillende gezichten en komen in lichte, medium en zware varianten.
Ook de Skaarj zullen onderling verschillen, te herkennen aan tatoeages, huidskleuren en patronen (stippen bijvoorbeeld).
Hierdoor heb je geen enkel moment het idee tegen een bataljon klonen te vechten.

LEK

Het zal de oplettende gamer niet ontgaan zijn; een vroege alpha versie van Unreal 2 is gelekt en was via het internet te downloaden. Met een absoluut misplaatste hilariteit werd deze grove fout ontvangen. Binnen een mum van tijd stond de ' Unreal 2 ' alpha op zo'n beetje iedere vage website en heel veel gamers hebben deze techdemo (want dat is het) inmiddels op de harde schijf geparkeerd. Natuurlijk is dit begrijpelijk - als fan is dit dé kans op een speelbare sneakpreview - maar het gelach erom is niet terecht.
Deze grap kost Epic namelijk heel veel geld, de paranoia van publishers om naar de pers vroege versies te sturen wordt alleen maar gevoed en een Unreal 2 demo van het spel voor de release ervan kunnen we nu helemaal wel op onze buik schrijven. Sterker, een dergelijk fiasko kan betekenen dat Epic voortaan besluit om in de toekomst maar helemaal geen PC games te maken omdat de piraterij en het lekken van PC titels te bedreigend is.
Er is zelfs even sprake geweest om het spel helemaal niet meer uit te brengen. Lachen, hè? Niet dus. Gelukkig is cancelen van de game van de baan maar denk volgende keer even twee keer na voordat je een demo of alpha download die niet officieel is goedgekeurd door de ontwikkelaar.



Het regent zonnestralen.



Ouderwets bilschotje.





UNREAL CHAMPIONSHIP



Unreal Championship biedt zowel in singleplayer als multiplayer een indrukwekkend pakket waarmee je met 32 NPC's en met minimaal zestien gamers online kunt battelen.

De Xbox game Unreal Championship biedt gigantisch veel maps en lokaties, de een nog vreemder dan de ander. Net als in UT zijn er indoor en outdoor levels en combinaties van de twee. Zo zijn er tropische junglemissies, mystieke ruïnes, futuristische winterlandschappen, ruimtebasissen en noem maar op. Daarnaast zijn er verschillende rassen waar je mee gaat rondrennen en schieten. Binnen die rassen is er weer onderscheid in uiterlijk, kracht, snelheid en dat soort dingen. Daarnaast heeft ieder ras unieke moves en skills die je in specifieke vechtcombo's kunt uitvoeren. Vechtcombo's? Jawel.

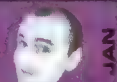
LET'S FIGHT!

UC is duidelijk vanuit een console benadering gemaakt en niet vanuit de gedachte van een Unreal Tournament PC game voor de Xbox. Zo heeft de game kwa struktuur veel weg van een beat'em up, zeker in de singleplayer waar je tegen bots knokt en iedere keer andere tegenstanders moet bevechten.
Ook in de gameplay zien we de invloed van het knokgenre terug. Om te beginnen is er een healthmeter of beter gezegd een Bio-energymeter. Ieder keer als je tegenstanders neermaait krijg je punten die je meter vullen. Is je meter vol dan word je tijdelijk supersterk en kun je meer schade toebrengen.
Daarnaast kun je ook allerlei combo's uithalen, weer een knipoog naar de Mortal Kombats en de Tekkens uit de industrie. Denk aan double jumps, in de lucht iemand neerknallen of met verschillende wapens of twee guns tegelijk iemand over de kling jagen. Naast vaardig iemand omleggen loont het dus om iemand stijlvol en cool uit te schakelen, iets dat Devil May Cry en Max Payne ook al lieten zien. Een goede ontwikkeling in games als je het mij vraagt.

WAPENFEITEN

Wat wapens betreft breekt UC met een opvallende shooter traditie; je hebt alleen die guns ter beschikking die je unlockt of verdiend hebt. Dus als je iemand neerknalt, kun je niet zijn of haar wapen oppakken.
UC draait dan ook om skills en niet

Digital Extremes / Epic / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.unrealchampionship.com/




"Rustig maar jochie, ik kom alleen maar effe het nummer van je gun controleren. Alleen als 't 343A is, schiet ik je kop eraf."


Ook op andere planeten heb je schoonmoeders.

om zo snel mogelijk een rocketlauncher te graaien. Ammo en bonussen liggen dus niet overal door de levels heen verspreid. In plaats daarvan zijn her en der stations waar je health kan bijtanken. Deze stations leveren echter niet oneindig, dus het is belangrijk dat je weet waar ze opgesteld staan.
Daarnaast spelen voertuigen een rol en kun je op speeders en jeeps hoppen, om je zo met een groepje van jouw team snel te verplaatsen en tegenstanders al cruisend neer te knallen.

MODES

Naast de standaard DM, CTF en TDM komt UC met de gamemodes Domination en Running Bomb. Die laatste is een soort rugby met een tikkende bom waarbij je zoveel mogelijk bommen moet laten ontploffen in de vijandelijke basis; een soort omgekeerd Capture The Flag variant met dien verstande dat de bom op een gegeven moment afgaat en je dus niet eeuwig met het projektiel rond kan zeulen.
Grappig is dat je de bom aan je teammates kan geven/gooien wanneer je dreigt te worden ingesloten door een ander team. Al deze gamemodes zijn ook in singleplayer te spelen maar dan via bots.
Het gevoel van snelheid is in dit stadium erg goed en Epic en Digital Extremes zijn ervan overtuigd een 60/s framerate te halen.
Tot slot is de Xbox controller van scratch af gebruikt voor het ontwerpen van de moves en hoeft een verkapt muis-toetsenbord syndroom niet gevreesd te worden.
Hopelijk kan UC al zijn verwachtingen waarmaken en komt Microsoft snel met duidelijke internetplannen, dan kan multiplayer shooterfun eindelijk volwassen worden in consoleland. ◄

ACTUEEL ONLINE

Unreal Championship mag dan kwa ontwikkeling vol op stoom liggen, de game komt niet eerder uit voor de Xbox ook echt online kan. Microsoft hoopt dit begin 2002 te kunnen realiseren. Mocht het later worden dan betekent het ook dat UC later uitkomt. Want wat is anders het nut?
Er zijn al genoeg consolegames die met internetfeatures te koop lopen terwijl het spel nog helemaal niet online kan. Zo zijn online funkties van Halo nog gehuld in een mist van vraagtekens. Een ander voorbeeld is Tony Hawk 3. 'Speel met vrienden waar ook ter wereld over het internet' kopt een van de marketinglokkers. Best leuk allemaal maar welk internet? De PS2 kan, zeker in de Benelux, voorlopig nog echt niet online.

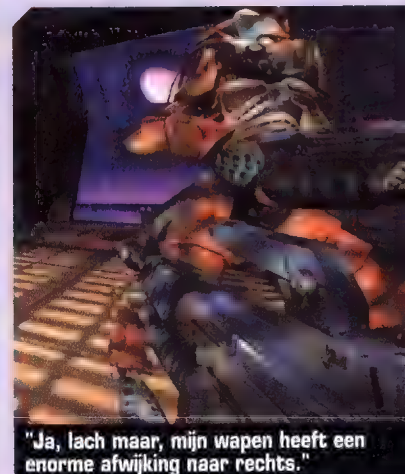

Echte warriors gaan steeds meer op hun wapen lijken...


Nou wat zei ik je?


"Ik zei nog, hoogstens vijf minuten dat eitje!"


De bodyguards van Shaun Palmer waren extra alert op vreemdelingen buiten de piste in het bezit van mitrailleurs.


"Het is oké, ik ben 't, je schoonmoeder!"


"Ja, lach maar, mijn wapen heeft een enorme afwijking naar rechts."


In vaktermen heet dat: 'je lul achterna rijden'.


Ideale discipline voor motorracers met aambeien.


"Verrek, motorcross op de TV, da's m'n favoriete sport!"


De 500 CC Tandemrace.

MOTO RACER 3

Ed mag dan regelmatig met zijn snikkel in de champagne liggen, Jan deed zich onlangs te goed aan roze champagne in de Franse hoofdstad Parijs en dat allemaal ter ere van Moto Racer 3.

Meestal verwacht je heel veel van een tripje en valt het resultaat toch wat tegen. Veel toptitels worden van te voren zo gehyped dat je, als je dan eindelijk kan spelen, toch vaak een klein beetje teleurgesteld wordt. Het voorspel blijkt dan vaak leuker dan de daad zelf. Oftewel; de jacht is soms mooier dan de vangst.
Bij Moto Racer 3 is het juist andersom. Vrijwel niets was er nog over dit derde deel naar buiten gekomen en dan mag je opeens op visite komen, kun je de zeer uitgebreide game spelen en blijkt gewoon dat je zonder meer met een heel goed spel te maken hebt. En dat was dus een erg leuke ervaring.

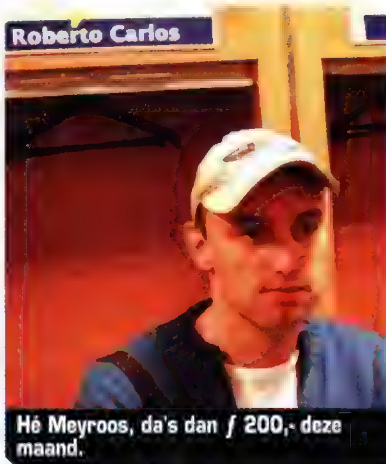
KLAPSTUK

Ontwikkelaar Delphine had kosten nog moeite gespaard om het de ingevlogen Europese pers naar de zin te maken. Zo vond de presentatie van het spel plaats in het indrukwekkende Pelouse du Stade de France. Een soort Franse Amsterdam Arena speciaal neergezet voor evenementen als internationale voetbalwedstrijden, concerten én motorcross evenementen.
Helaas was er geen crosswedstrijd maar wel kregen we een rondleiding

Delphine Software / Electronic Arts / Tel: 00800-94055555 / www.delphinesoft.com



"Monsieur Meyroos! Fait attention! Trop de champagne, baquelappe?"



Hé Meyroos, da's dan ƒ 200,- deze maand.

door het imposante stadion. Erg leuk was een kijkje in de twee voetbalkleedkamers waar nog steeds de naambordjes van het Franse en het Braziliaanse Nationale elftal hangen. Deze hangen er sinds de WK finale 1998 als eyecatcher. Ronaldo, Carlos, Zidane... ze hingen er allemaal. Als klapstuk hadden we die avond de "best seats in the house" van het Parijse Lido. Deze beroemde nachtclub staat bekend om zijn wervelende shows waarin diverse vormen van dans, goochelkunsten, acrobatiek en revue de bezoekers moeten plezieren. Dat daarbij de volslanke dansdames allemaal topless over het podium huppelen is natuurlijk een leuke bijkomstigheid.
Kortom, de roze champagne smaakte extra lekker maar het draaide natuurlijk allemaal om de gamesessie van Moto Racer 3. Ja, echt waar.

TRIAL & TRAFFIC

Het spel Moto Racer 3 bestaat maar liefst uit vijf verschillende onderdelen waarbij zowel de arcaderacer, de stuntracer, de snelheidsmaniak als de precisiespecialist zijn hart kan ophalen.
Laat me dit uitleggen. Het spel kent zes game modes: Speed, Supercross, Motocross, Trial, Freestyle en Traffic. Met name Trial en Traffic zijn origineel en erg funny.
Met Trial moet je een crossbike over een super lastig parcours van balken en platformen heen sturen zonder dat je de grond mag raken of van het parcours afvalt. Dit is duidelijk een onderdeel voor gamers met ijzeren geduld.
Traffic is nu al mijn favoriet. Hier race je door verschillende straten in Parijs, terwijl het drukke autoverkeer het je niet makkelijk maakt. Een botsing is zo gemaakt dus je moet voortdurend van baan wisselen en de auto's op een haartje ontwijken. De settings waarin je hier racet zijn op schaal nagemaakt en je krijgt daadwerkelijk het gevoel dat je in Parijs bent beland. Zo zie je de Eiffeltoren liggen en scheur je door dezelfde tunnel waar prinses Diana haar fatale ongeluk kreeg.

ARCADE FUN

Freestyle is lekker stunten in diverse stadions waarbij schansen, ramps en andere obstakels je de lucht in lanceren alwaar je halsbrekende moves kunt gaan uithalen.
Motocross en Supercross zijn vergelijkbaar kwa type motoren met als verschil dat je bij je het ene onderdeel outdoor en bij de ander indoor rijdt.
Speed is het Superbikes gedeelte waarbij je met zware motoren op asfaltcircuits duivelse snelheden kan halen.
Alle game modes zijn redelijk arcade al ga je bij Speed toch vaker dan je verwacht onderuit. Zeker wanneer je te lang op de curvings rijdt. Het is bij dit onderdeel waar de stuurmanskunst het meest op de proef wordt gesteld. De motoren zijn fraai gemodelleerd naar echte racemonsters en rijden licht verschillend per bike. Al gaat het te ver om van een sim te spreken.

JUICY BEELDEN

De graphics zijn in een woord fantastisch. Zien de parcours bij Speed er nog wat kaal uit, de straten van Parijs in Traffic of de gigantisch stadions vol lichten en joelend publiek in de Motocross wedstrijden zijn likkebaardend mooi.
De motoren en de coureurs bewegen overtuigend en alles ziet er gewoon strak uit. Neem ook de auto's in het Traffic gedeelte; dat zijn geen lelijke A2 Racer achtige bakstenen maar herkenbare automerken. In GT3 stijl zijn bovendien de herhalingen van TV kwaliteit en kun je de races nog eens spectaculair herbeleven.
Alleen het geluid was in dit stadium nog een beetje gaar maar hopelijk weten de mannen van Delphine dat nog te verhelpen.
Moeten ze wel opschieten want deze verrassend leuke game licht al heel snel in de winkels.



Sous Le Pont d'Avignon...



Alle dieren waren 't bos uit gevlucht, behalve de dove kwartels.



Scenic Expression 1.6 16V. Laadruimte 410 liter met opgeklapte bank 1800...

MOTORRACEGAMES IMPOPULAIR?

Een probleem voor Moto Racer 3 is natuurlijk de geringe populariteit van het motorracegenre op zich. Het feit dat EA gestopt is met haar Superbike serie is wat dat betreft een teken aan de wand en naast de Motorcross Madness games van Microsoft, hebben weinig motorracespellen het echt goed gedaan.
Een paar jaar geleden was er nog het fraai ogende Redline Racer van Ubi Soft maar ook dat spel verkocht geen spectaculaire aantallen.
Op de console is het genre populairder maar daar focust men zich veel meer op Crossbikes in combinatie met Tony Hawk stunts. Alhoewel, Sony en Namco komen binnenkort met Moto GP 2, waarin we opnieuw met 500cc racemonsters mogen gaan scheuren.
Het grote voordeel van Moto Racer 3 is echter dat er vijf verschillende onderdelen in één titel gepropt zijn, voor ieder wat wils dus. De nabije toekomst zal uitwijzen of dit een manier is om van motorracegames een succes te maken.

JAN

PLAYSTATION 2

Ubisoft / Tel: 035-5288810 / www.ubisoft.com

VERWACHT Q1 2002

Dit wordt de beste Batman game tot nu maar dat zegt meer over de Batman serie dan over deze titel.






Je klimt als een kat man!


Dat grietje heeft 't gehad man!


Tja, een vrouw achter het stuur dan ben je goed nat man!


Gevaar dreigt in de stad man!

BATMAN VENGEANCE

Batman games waren tot nu toe zwaar klote. Daarom is het de hoogste tijd dat Ubisoft zijn License eens onder de loep neemt en een fatsoenlijke Batman titel gaat produceren.

Het lijkt wel extra moeilijk om een goede game te maken als er een filmlicentie in het spel zit; men valt dan al snel terug op het aloude concept waarbij de beste momenten uit de film geserveerd worden met een smakeloos platform sausje.
Deze keer heeft Ubisoft beloofd het anders aan te pakken; de Franse spelletjesmaker gaat wraak nemen (Vengeance?!) op de slechte kritieken en brengt eindelijk een goede Batman game uit. Toch?

KALE VIBE

Ubisoft nodigde ons uit om eens naar Batman Vengeance te komen kijken en met eigen ogen te zien dat er deze keer iets heel nieuws gebeurt in het spel. Nu onze zwarte gevleugelde vriend namelijk op de PS2 verschijnt, ziet hij er ook gelijk een stuk beter uit.
En het moet gezegd; Batman Vengeance ziet er inderdaad heel goed uit. Het is in het begin even wennen want het spel is nogal kaal maar zoals sommige Batman fans misschien wel weten, valt er in de tekenfilmserie ook een bepaalde kale vibe te bespeuren die aan de ene kant kan worden uitgelegd als een sfeervolle manier om Gotham City neer te zetten maar aan de andere kant misschien wel als een beetje kostenbesparend mag worden beschouwd.

WAAR NAAR TOE?

Gamplay-wise hinkt Batman Vengeance een beetje op twee gedachten. Aan de ene kant wil het spel je een ongekende vrijheid geven maar aan de andere kant wil het toch eigenlijk ook wel een soort platformgame zijn. Het is een beetje ontnuchterend om boven op een flatgebouw te staan en vervolgens geen flauw idee te hebben waar je naar toe moet. Je begint een beetje met rondkijken en na een tijdje vind je een plek waar je de graplinghook naar toe kunt schieten om zodoende naar een ander dak te verhuizen.
Die spot wordt aangeduid met een rood ikoontje op de plek waar je moet schieten. Lekker handig want zo weet je precies waar je moet richten. Het ikoontje geeft echter gelijk de aard van het Batman probleem aan; het zou namelijk gewoon duidelijk moeten zijn waar je naar toe moet, zonder dat een vaak vrijwel onvindbaar ikoontje de weg wijst.

AANPASSINGEN

Batman is een vrij moeilijk spel en dat eigenlijk alleen omdat het vaak onduidelijk is wat er precies gebeurt of waar je naar toe moet.
De graphics zijn overigens wel erg mooi en ook de soundtrack is bepaald niet verkeerd. Je kunt ook gelijk zien dat er een boel aandacht is besteed aan Batman Vengeance maar kwa gameplay laat het allemaal nog wel wat te wensen over. Volgens Ubisoft wordt er hard gewerkt om enkele van de meest in het oog springende minpunten te verhelpen en zodoende willen we nog even wachten met het uitdelen van een cijfer. We zijn dus binnenkort bij je terug met een definitief oordeel over Batman Vengeance.


Sla d'r maar plat man!


Schop die gozer's gat man!

PRIJZEN

PU PAKT UIT! WE LIJKEN SINTERKLAAS WEL

SHAUN PALMER SNEEUWPRETPAKKET

Bij een vette game horen vette prijzen.
Dat ze zo mooi zouden worden hadden wij van tevoren echter ook niet durven denken.
Zie je jezelf al op een echt Shaun Palmer Snowboard die berg afsuizen? Wij onszelf wel, maar helaas mogen wij niet meedoen.
Om vooraf een beetje in de mood te komen kun je ook de game zelf (PS2 of GBA) winnen, samen met een jaarabonnement op het coole Snowboarder Magazine.
En omdat droog oefenen nooit kwaad kan, zit er ook nog eens een Freestyler Board (PSX/PS2) van Thrustmaster bij. Man, we denken erover ontslag te nemen!

DE VRAAG

Shaun Palmer is niet alleen een bikkel op snowboard gebied.
Deze stoere dude vol tattoo's wist namelijk ook in een andere extreme sport regelmatig prijzen te winnen. Was dat:
A) Bungie Jumpen
B) Mountainbiking
C) Skaten

Zet je antwoord op een briefkaart en stuur deze naar:
Power Unlimited
O.v.v. Shaun Palmer prijsvraag
Postbus 1914
2003 BA Haarlem
Of mail naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
en vermeld als onderwerp Shaun Palmer prijsvraag.

Schrijf wel even op of je de PS2 of GBA versie van de game wilt hebben.
Prijswinnaars krijgen automatisch bericht.

DE PRIJZEN

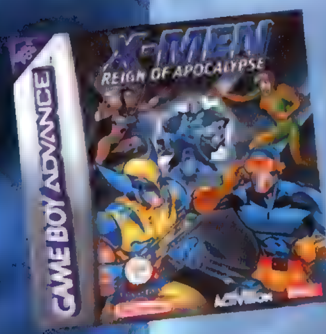
Hoofdprijs
Exclusief Shaun Palmer Snowboard!

2e prijs
1 x Freestyler Board
1 x Shaun Palmer's Pro Snowboarder (GBA of PS2)

3e prijs
10 x Shaun Palmer's Pro Snowboarder (GBA of PS2)
10 x jaarabonnement Snowboarder Magazine



MARVEL(LOUS) PRIJSVRAAG



Als er een label is dat weet hoe je populaire comics moet maken dan is dat wel Marvel. Logisch dus dat Activision er aardig wat doekoes voor over had om bij hen wat licenties te kopen. Het resultaat mocht er wezen: Spider-Man (PC), X-Men: Reign of Apocalypse (GBA), X-Men: Mutant Academy 2 (PSX), Spider-Man: Mysterio's Menace en Spider-Man 2: Enter Electro (PSX). Zie ook de Special op pagina 68 en verder.

DE VRAGEN

1) Spider-Man heeft wat problemen met twee Symbioten: Carnage en Venom. Welke van de twee gebruikte Spidey een keer om zijn krachten te verbeteren?
2) Gambit heeft een oogje op iemand uit het X-men team, wie?
A) Jean Grey
B) Storm
C) Rogue

DE PRIJZEN

Hoofdprijs
Jaargang 2000 Marvel Comic Spiderman
Marvel game naar keuze

2de prijs
Jaarabonnement op Marvel Comic Spiderman Marvel game naar keuze

3de prijs
13 x Marvel game naar keuze

Zet je antwoorden op een briefkaart en stuur deze naar:
Power Unlimited
O.v.v. Marvel prijsvraag
Postbus 1914
2003 BA Haarlem
Of mail naar: prijsvraag@powerunlimited.nl
en vermeld als onderwerp Marvel prijsvraag.
Schrijf wel even op welke game je wilt hebben. Prijswinnaars krijgen automatisch bericht.

ZELDA COLLECTORS ITEM



Voor de Zelda-fan is dit de shit! Een Limited Edition Box van The Legend of Zelda: Oracle of Ages/Seasons, beide games scoorden een 91 in de PU. Er zijn maar 25 exemplaren van deze box in de Benelux!

DE VRAGEN

1) Voor welk spelsysteem is nog nooit een Zelda-spel verschenen?
z) SNES
s) Philips CD-I
g) Virtual Boy

2) Hoe heten de waterwezens die Link regelmatig tegenkomt?
a) Zora
e) Deku
o) Gompies

3) Hoe heet de eerste Zelda voor de Game Boy?
l) A Link to the Past
n) Link's Awakening
m) The Weakest Link

4) Waarvoor staat de Triforce-driehoek symbool?
d) Rijkdom, Macht en Kracht
a) Zon, Maan en Sterren
o) Moed, Wijsheid en Kracht

5) Hoe heet de dochter van Tarin?
n) Marin
e) Epona
a) Zelda

DE PRIJS

In de box zit: 1 x Oracle of Ages, 1 x Oracle of Seasons, 2 frontjes (GBC en GBA), 2 pins, t-shirt, boomerang, poster.
Natuurlijk sturen we deze unieke doos niet naar de eerste de beste. Bewijs eerst maar even dat je 'm waard bent!

Beantwoord onderstaande vragen en schrijf de letters op die bij de goede antwoorden horen. Hierdoor ontstaat een naam die je als Zelda-kenner niet onbekend zal voorkomen.
Schrijf deze naam op een briefkaartje en stuur deze naar:
Power Unlimited
O.v.v. Zelda prijsvraag
Postbus 1914
2003 BA Haarlem
Of mail naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
en vermeld als onderwerp Zelda prijsvraag. Prijswinnaars krijgen automatisch bericht.

GAMECUBE
Retro Studios / Nintendo / Tel: 030- 60971000 / www.nintendo.com

VERWACHT Q4 2002

De vraag is niet zozeer óf we een fantastische 3D-Metroid krijgen maar wanneer we een fantastische 3D-Metroid krijgen. Ik schat zo tegen het eind van 2002.


JURJEN



METROID PRIME

Gamers 'eisen' van Nintendo opvolgers van klassiekers als Mario, Zelda en Pokémon maar verwachten tegelijk ook nieuwe en innovatieve games. De belangrijkste uit die laatste categorie is wellicht Metroid Prime.

Er rust een zware druk op de schouders van Retro Studios. Dit clubje spelontwikkelaars moet proberen de adembenemende sfeer en waanzinnige gameplay van de tweedimensionale Metroid-games (NES 1986, Game Boy 1991 en SNES 1994) over te zetten naar 3D.
Sommige puristen schrijven de game bij voorbaat al af. Ze beschouwen de derde dimensie die aan Metroid wordt toegevoegd als een soort heiligschennis en achten een externe studio al helemaal niet in staat om hier iets goeds van te maken.
Om de druk nog eens extra op te voeren, brengt de creatieve politie van Nintendo regelmatig een bezoek aan Retro om hun werk te checken.

In het begin maakten de boys van Retro er blijkbaar een potje van want op bevel van Nintendo werden enkele tientallen medewerkers ontslagen en het werk aan drie andere games stopgezet. Hierdoor staat er nog maar één titel op de releaselijst van Retro Studios: Metroid Prime.
Volgens Nintendo's creatief leider Miyamoto werkt nu het meest geschikte en bekwame team aan deze game, waaronder mannen die eerder


Verrek, daar hangt er eentje te drogen.


Zulke preview monster zijn extra gevaarlijk, die zijn nog niet afgericht.

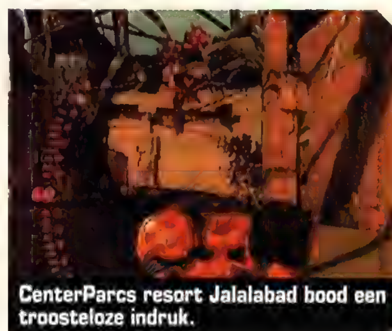

Dan voel je toch een beetje als een soldaatje in een 3DO spelletje.

(voor andere softwarehuizen) werkten aan shooters als Quake, Half-Life en Turok.
Aan hen de niet misselijke taak om exact die Metroid te maken waar de talrijke fans van de serie al jaren naar smachten.

2D NAAR 3D

Het wordt moeilijk om Metroid naar 3D te vertalen zonder karakteristieke spelelementen te verliezen. Even een voorbeeldje om dat te illustreren.
Een typische Metroid-situatie: je ziet achter de muur voor je een powerup liggen, terwijl je tegelijk een deur in het plafond waarneemt en opmerkt dat de stenen onder je voeten van het type zijn dat je met bommen kunt vernietigen. Hoe krijg je zo'n instant overzicht voor elkaar in 3D? Het leidde tot eindeloze discussies en uiteindelijk is gekozen voor een first person view, terwijl de camera overschakelt naar een third person view als de situatie dit verlangt.
Nintendo noemt de game nu een first person adventure, waarbij de term adventure natuurlijk is gekozen om aan te geven dat dit geen standaard schietfestijntje wordt; de kern van de Metroid-gameplay bestaat immers eerder uit zoeken en puzzelen dan uit schieten. Ook het verzamelen en benutten van spectaculaire powerups als de Wall Jump,


Da's een handig armpie om de WC mee te ontstoppen.


CenterParcs resort Jalalabad bood een troosteloze indruk.

Grapling Hook en Spider Ball is een vast onderdeel van de Metroid-ervaring en dat zijn zaken die zich eveneens niet makkelijk naar 3D laten vertalen.
Maar niet gemakkelijk is iets anders dan onmogelijk. Voordat ik Ocarina of Time speelde, had ik ook niet kunnen vermoeden hoe goed Zelda-wapens als de hookshot en pijl & boog en zouden werken in 3D.

VERGEVORDERD

Tijdens de laatste Space World vertelde Miyamoto dat Metroid Prime al in een vergevorderd stadium verkeerde en hij leek heel tevreden over wat Retro tot dan toe bereikt had.
Het artwork en de eerste gameplay-beelden zien er ook zeker niet misselijk uit maar ze geven te weinig weg om in te kunnen schatten hoeveel van het vertrouwde Metroid-gevoel aanwezig is.
De gigantische eindbazen en claustrofobische sfeer lijken de stap naar 3D in ieder geval te hebben overleefd. Leuk detail is de lichte vervorming van het beeld in first person view, alsof je daadwerkelijk door het ronde glas van een ruimtehelm kijkt.
Mijn voorlopige conclusie is dat na een moeizame start de jongens van Retro eindelijk de slag te pakken hebben gekregen. Persoonlijk ben ik ook nooit bang geweest voor een matige Metroid want zolang het spel niet aan de hoge kwaliteitseisen van Nintendo voldoet, zal het simpelweg niet worden uitgebracht.

Stainless Steel Studios / Sierra Studios / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.sierrastudios.com

PC

JAN

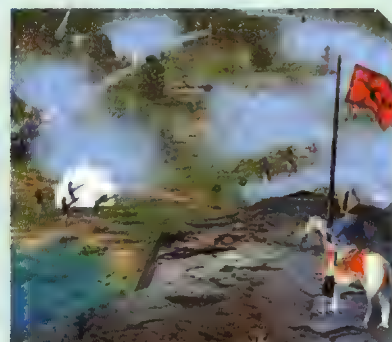
VERWACHT: Q4 2001

Empire Earth ziet er uit als een van de meest ambitieuze Age Of Empires klonen uit de gamebiz en dat zal fans van het grote voorbeeld als muziek in de oren klinken.





Is iedereen hier een privé oorlogje aan het uitvechten?



Schiet op jongens, CNN wil resultaten binnen een kwartier.

EMPIRE EARTH

Voor Sierra is het duidelijk: niet Arcanum of Throne Of Darkness maar Empire Earth moet hun knaller worden voor het eind van dit jaar. Eens kijken waar ze zich nou zo druk om maken.

Empire Earth komt van het relatief onbekende Stainless Studios dus waarom zet Sierra zo hoog in op deze titel, zou je je kunnen afvragen? Welnu, omdat de oprichter van dit jonge bedrijf niemand minder is dan Rick Goodman, medeproducer en medebedenker van het eerste Age Of Empires spel.
Na het succes van deze hit rook de man zijn kansen en begon al snel met een team aan zijn eigen 'beschavingsstrategysim'. Eentje met behoorlijk veel ambitie, het spel beslaat namelijk een gigantische tijdspanne, enigszins vergelijkbaar met die van de Civilization games.
In Empire Earth speel je 500.000 jaar geschiedenis na, verdeeld in twaalf perioden. Dit zijn de Prehistoric Ages, Stone Ages, Copper Ages, Bronze Ages, Dark Ages, Middle Ages, Renaissance Ages, Imperial Ages, Industrial Ages, Atomic Ages (met onder andere de WO I, WO II en de moderne huidige tijd), Digital Ages en als laatste de Nano Ages.
Wanneer de ene periode in de ander overgaat, worden eenheden logischerwijs geupgrade en komen er steeds meer technologieën, andere units en nieuwe gebouwen beschikbaar.

GAMEPLAY

De gameplay van Empire Earth heeft, zoals te verwachten viel, veel gelijkenissen met Age Of Empires. Sterker, op sommige punten heeft Empire Earth letterlijk Age Of Empires gekopieerd. Zo komt mij de interface wel erg bekend voor evenals het resourcement (verzamelen van vijf verschillende grondstoffen: goud, ijzer, hout, voedsel en stenen). Vervelend is dat overigens niet, de fun is er echt niet minder om.
De basiselementen zijn laagdrempelig gehouden zodat een beetje RTS speler zo met de game aan de slag kan. Ook nu geldt het principe dat je zoveel mogelijk arbeiders aan het werk moet zetten en zoveel mogelijk gebouwen uit de grond moet stampen. Deze bouwdrift resulteert al snel in het unlocken van nieuwe bouw- en trainingsmogelijkheden zodat je een geoliede oorlogsmachine kan opzetten.

3D

Een opvallend gegeven is dat Empire Earth helemaal in 3D komt. 2D strategygames lijken langzaam overal terrein te verliezen. Het voordeel van 2D strategygames is echter dat de omgevingen en maps door handgetekende achtergronden en artwork zeer gedetailleerd tot leven komen.
Toch oogt en werkt de 3D engine van Empire Earth zeer goed. Je kunt vrij in- en uitzoomen en de animaties van de eenheden zien er gelikt uit. Toch kun je zien dat er al een tijdje aan deze game is gewerkt. Zo kwam de engine van Age Of Mythology bijvoorbeeld fraaier op mij over.
Desalniettemin kun je intense battles verwachten die zich ter land, ter zee en in de lucht afspelen. Knokken met katapulten, driemasters, onderzeeboten en F-16's dus. Wetende dat je per kant meer dan een slordige 150 eenheden tot je beschikking hebt, kun je dus behoorlijke groot opgezette veldslagen op je monitor toveren.
Historische helden verschijnen ook ten tonele en kunnen in oorlogen een bepalende rol opeisen.
Al met al genoeg ingrediënten voor een aangename en met name langdurige speelervaring, al lopen de online battles in deze fase nog alles behalve soepel. Nog even afwachten dus, volgende maand heb ik de review voor je in huis.



Als je niet verkouden bent, kun je de kruitdampen ruiken.



Afscheidsavond in vakantiekolonie de Toffe Travo.



Af! Da's geen rolletje Brekkies daar in m'n broek.

GAMECUBE
Capcom / Ubisoft / Tel: 035-5288810 / www.capcom.com
VERWACHT Q3 2002

Ik loop niet snel warm voor een remake maar welke horrorliefhebber krijgt er geen kriebels bij de gedachte aan een zombierijke nachtmerrie in een omgeving van welhaast fotorealistische kwaliteit?





RESIDENT EVIL

Nintendo en betoverde bevers, pratende paddo's en blije bomen; dat is een bekende combinatie. Nintendo en sardonische zombies, gruwelijke gedrochten en hitsige hellehonden; dat is even wennen...

Resident Evil Zero stond al op mijn verlanglijstje voor de Cube, waar sinds kort ook RE 4 exclusief aan is toegevoegd. Daarnaast worden de eerder verschenen deel 2, 3 en Code Veronica nog eens in opgepoetste vorm uitgebracht, terwijl het allereerste horror-avontuurtje zelfs een complete remake mag ondergaan. Volgens Capcom wordt het 'een totaal nieuw spel, met alleen in de kern elementen uit de originele game met dezelfde naam'.

SCHOK

Toen ik op de Nintendo spellijn (waar ik destijds werkte, tegenwoordig zet ik koffie voor Ed) een collega Resident Evil zag spelen op die verderfelijke PlayStation, was ik verkocht: ik moest ook zo'n ding hebben!
In de klamme boekenkast die mijn hospita als kamer verhuurde, zwierf ik tot diep in de nacht door een huiveringwekkend horrorhuis (het kon dus nog akeliger dan mijn boekenkast!) met een six pack Aldi-bier, licht uit, vol volume.
Mijn verse PSX-controller kreeg het meteen zwaar te verduren toen de eerste zombie me naar de keel vloog. En ik schrok me de tering toen ik het huis eindelijk had verlaten en die akelige slangen in mijn nek vielen. Maar - de grootste schok moest nog komen - mijn hart sloeg een slag of zes over toen die honden door de ramen sprongen van de gang die ik als 'vertrouwd dus veilig' was gaan beschouwen.
Daarna kwam een grote glimlach en respekt voor degene die me met zijn virtuele hand zo vaardig bij mijn kloten had gegrepen. Het bleek Shinji Mikami, jong talent van Capcom. Deze gestoorde creatieveling is op moment van schrijven net klaar met Devil May Cry en heeft nu dus alle tijd om er voor te zorgen dat de eerste Resident Evil op de Cube de remake krijgt die het verdient.

BEHANG

Sfeer is in Resident Evil bijna even belangrijk als gameplay. Want wanneer je tussen vier platte vlakken wordt aangevallen door een kale zombie die is opgebouwd uit maar liefst vier kleuren, doe je het niet meteen in je broek (de GBC-versie werd dan ook gecancelled).
Door in het origineel een statische camera te gebruiken, kon Mikami de stilstaande omgevingen aankleden met gedetailleerd 'behang' van hoge visuele kwaliteit. Helaas sprongen de bewegende onderdelen hierdoor meteen in het oog, waardoor de oplossing van menig puzzel werd weggegeven en spelfiguren en achtergrond nooit echt een geheel vormden.


Rustig Chris, die gozer wilde alleen maar een daklozenkrantje verkopen.


"Mazzel, ik rook 'm al aankomen met z'n stinkvoeten."

In de eerste RE voor de Cube krijgt survival horror een nieuw en gruwelijk geloofwaardig gezicht. Mikami heeft omgevingen geschapen die nauwelijks van filmbeelden zijn te onderscheiden. In de spaarzame verlichting lijken spelfiguren en omgeving meer dan ooit een realistisch geheel te vormen.
De 3D-modellen van hoofdrolspelers Chris en Jill kennen dezelfde fotorealistische kwaliteit als de omgevingen, evenals die van het uiteenlopende gespuis dat hun bloed letterlijk wil drinken. Animatie, dynamische lichtval en realtime reflektie in voorwerpen zijn werkelijk spot-on, je moet het zien om het te geloven.

HET BOS IN

Voor het eerst sinds het origineel werkt het verknipte brein achter de serie weer aan een Resident Evil, en dat zul je merken. Gelukkig zijn niet alleen graphics en geluid aangepast, dit keer voert het horror-avontuur je ook naar compleet nieuwe puzzels en omgevingen.
Als je nog nachtmerries hebt van Resident Evil en de Blair Witch, kun je je borst natmaken: Mikami stuurt je dit keer letterlijk het bos in... ◄

XBOX EVENT
MET MEER DAN 35 SPEELBARE TITELS



In het zonovergoten Cannes, in een tot de verbeelding sprekende villa hield Microsoft haar Europese Xbox Event met meer dan 35 speelbare Xbox titels. Jan en Niels werden ingevlogen en doen verslag.



Het was duidelijk dat Microsoft na de magere presentatie op de E3 iets goed te maken had. Te weinig speelbare games, geen coole party, kortom geen goede indruk. Toen bekend werd dat er een Europees Xbox event zou komen, werd iedereen opgewonden. Ik hoor het Boris nog tegen me zeggen: "De Tokyo Game Show is vet, maar dat Xbox event wordt nog veel heftiger."
Zo spannend als her en der werd gesuggereerd was het niet (Japan, IJsland en Hongarije waren slechts een paar wilde geruchten) maar heftig was het zeker. Microsoft had namelijk kosten nog moeite gespaard om deze keer voluit te knallen. De lokatie was dan ook de meest heftige die ik ooit heb meegemaakt op een trip. Hier kan Sony nog een puntje aan zuigen.
Midden in de bergen van Cannes had de organisatie een even bizar als smaakvol designhuis met bijbehorende grond van de Franse kledingontwerper Pierre Cardin afgehuurd. Het huis bestond uit tientallen bollen, gangen, ronde kamertjes, verdiepingen omringd door kunst, zwembaden en loungerooms. Allemaal smaakvol ingericht en uitkijkend over de bergen of de zee. Het ideale decor voor een derde Austin Powers film.
In iedere ronde bol stonden Xboxen met speelbare games opgesteld. Als klapper op de vuurpijl stond DJ Carl Cox die avond achter de draaitafel en vloeide de drank in overvloed.





HARDE FEITEN

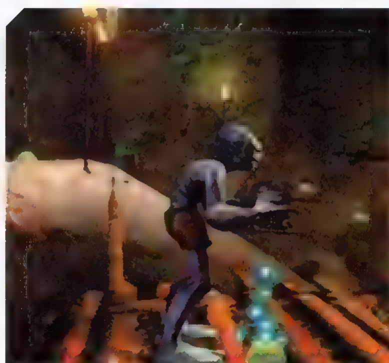
De aankleding was dus perfekt maar het was tijd voor harde cijfers. En die kregen we. Zo heeft Europa 1,5 miljoen eenheden klaar voor launch en die is op 14 maart 2002. Belangrijkste aankondiging was natuurlijk de prijs... en dat was wel



even slikken. Zo ook voor de aanwezige pers: 479 euro. Dat is dus ruim duizend pieken (1053 gulden precies). De games zelf kosten tussen de 59 en 69 euro, hetgeen neerkomt op 129 tot 149 gulden.
Meteen na de aankondigen ontvlamden de discussies. Sommigen waren niet verbaasd, anderen diep beledigd. Vergeten wordt dat wat er onder de kap zit, niet misselijk is. Een harde schijf van 8 Gb, heel veel geheugen een supersnelle processor en een flitsende videokaart. Met andere woorden, duurdere componenten dus dan bij de PS2 en de NGC. Ook hoef je later geen extra componenten (op de DVD afstandsbediening na) aan te schaffen: geen externe harde schijf, geen internetaansluiting et cetera.



Aan de andere kant is het absoluut een smak geld. Ik had zelf op 900 gulden ingezet en kreeg ook een bittere smaak. Toch zou ik persoonlijk mijn pecunia er wel voor op tafel leggen omdat ik de games nu twee dagen uitgebreid heb kunnen spelen en moet concluderen dat die toch echt voor het overgrote deel erg sterk zijn.



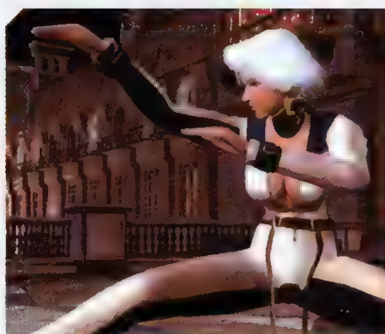
MUNCH & HALO

Erg belangrijk was dat nu eindelijk alle games op echte Xboxen te spelen waren en niet op devkits. Nu moesten alle games met de billen bloot en waren er geen truukjes meer mogelijk.
Natuurlijk was er veel belangstelling





voor Munch en Halo, de twee stokpaardjes van Microsoft.
Halo ziet er nu absoluut beter uit dan op de E3 en berichten van inkakkende framerate zijn totale onzin en ik heb het spel behoorlijk lang gespeeld.
Een onderdeel is het uitschakelen van tientallen aliens waarbij je geholpen wordt door vijf Commando's (NPC's) deze reageren allemaal slim en doeltreffend op de omgevingen én doen dat bovendien razendsnel. Nergens meer gestotter of haperingen.
Belangrijker is dat de game super leuk was om te spelen.
Je hebt stealth missies, sniper onderdelen, recht toe recht aan knallen, schieten met een team, rijden in voertuigen en ga zo maar door. Bovendien zijn er prachtige indoor en outdoor levels die echt tot de verbeelding spreken. De interieurs waren soms alleen een beetje kaal.



Nog leuker vond ik Oddworld: Munch Oddysee. Deze titel lijkt iedereen in het hart te hebben gesloten. De gameplay is waanzinnig leuk en inventief, de karakters meer dan aandoenlijk, de sfeer fantastisch, de stemmetjes hilarisch, de controle perfekt en Abe en Munch vormen voor mij het beste duo sinds Crocket en Tubbs.

DEAD OR ALIVE 3

Eindelijk was ook DOA3 te spelen en deze game is ronduit supergeil. De babes zijn over de top rondborstig en de diverse voorgevels bouncen lekker mee. Het spel is grafisch likkebaardend mooi.
De omgevingen zijn echter minimaal interaktief en hier had ik wel iets meer van verwacht. Oké, je kunt je tegenstanders door ramen heen schoppen, op druipstenen spiesen en in diepe afgronden lazeren maar dat is het wel.
De combo's en de special moves zijn lekker agressief en de babes staan hun mannetje. En het blijft een fantastische ervaring om in supermooie omgevingen een lekker robbertje te vechten.

RACEN

Het racegenre was opvallend goed vertegenwoordigd op het Xbox event. Hier had ik met Niels nog een discussie over. Onze PU-baas vindt de graphics er soms te clean uitzien. Ik ben het daar niet helemaal mee eens daar het nog altijd om een game gaat en als Project Gotham te clean is, dan zijn de wagens in GT3 dat ook.



In ieder geval is Project Gotham moddervet. Het systeem met Kudos is licht aangepast zodat je nu direkt ziet wat je wanneer verdient. Alle tracks uit MSR hebben een makeover gekregen en er is natuurlijk New York als hele nieuwe stad. In totaal zijn er 200+ tracks en kwam het spel duidelijk als een van de favorieten uit de bus. Haast overbodig om te zeggen dat ook hier de graphics weer watertandend mooi waren. Voor nóg mooiere graphics tekende Rallisport Challenge. Dit is echt zon-





der meer de meeste mooie rallygame die ik ooit heb gezien. Het bedrijf Digital Illusions neemt de honneurs waar en heeft snelheid en ruige tracks op goddelijk wijze gecombineerd. Ik heb het spel even kort gespeeld en de eerste indrukken waren impressive. Maar over de gameplay zal onze "waar-blijft-je-tekst" rallypro Ed in de toekomst zijn licht moeten laten schijnen.

Tot slot was daar de nieuwe, eveneens zeer fraaie ogende (het wordt saai, maar het is gewoon zo) Wreckless. Dit is een mission-based drivinggame en laat zich spelen als een mix tussen Burnout en Italian Job, alleen met veel stoerdere bolides. Denk aan Jeeps, Pickups, een gepantserde zeswieler en meer van dat soort potsierlijke patserbakken. Je kunt hier racen en beuken door de drukke straten van Hong Kong temidden van non-stop, doordenderende aktie.
Er zijn twee verhaallijnen: of je volgt het verhaal door de ogen van een elitecorps die de Hong Kong maffia onderuit moet halen, of je speelt een regeringsagent die de banden tussen de maffia en de politie probeert te ontrafelen.
De beukende racestijl is niet geheel arcade want een real-time schademodel maakt wagens minder bestuurbaar naarmate ze meer schade hebben opgelopen.



■ TE DUUR?

Is de Xbox duur? Ja, erg duur zelfs. Dat hoeft echter niet meteen einde Xbox verhaal te zijn. De PS2 was ook duur bij launch en die ligt nu lekker op stoom. Bovendien wil Microsoft eerst de hardcorde gamers bereiken die het ding toch wel kopen. Ook die verdraaide dollarkoers speelt een rol. De Amerikaanse pers vindt 299 dollar dan ook zeer acceptabel voor een machine die technisch superieur is aan de PS2 en de NGC. Maar ja zo werkt het niet in Europa. Toch verwacht ik dat ook de Xbox na een relatief korte tijd flink in prijs zal zakken, nadat de happy few en hardcore techkids zo'n zwarte doos hebben gescoord.

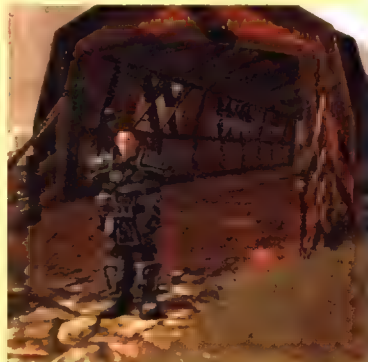


■ PROJECT EGO

De absolute topper van de show was voor mij Project Ego van Big Blue Box; een satelliet developer van Lionhead.



Met andere woorden; het is weer een van Peter Molyneux' kindjes. Deze fantastische RPG zal een revolutie in het genre ontketenen. De hele speelwereld reageert steeds op jouw akties. Je doel is om de ultieme held te worden maar dat kan als klootzak of als held. Mensen kijken tegen je op of zijn bang voor je en op den duur krijg je volgelingen die zich precies zo gaan kleden als jij. Heb je een kale kop, dan scheert iedereen zijn haar af als je dat dorp meerdere keren hebt gered. Ren je veel dan krijg je gespierde benen, vecht je veel dan krijg je een gespierd bovenlijf. Dit zijn slechts enkele topjes van de gigantische Project Ego ijsberg. Een ding staat nu al vast: dit is wederom een super ambitieus en razend knap spel van een van de grote breinen uit de game-industrie. Meer over de briljantheid van



Molyneux lees je in de volgende PU waarin we Project Ego uitgebreid zullen toelichten.

NOG MEER

Maar er was nog veel meer. Te veel om op te noemen zelfs. Natuurlijk was niet alles 'killer app' maar echte bagger heb ik bijna niet gezien.
Vanzelfsprekend waren er geinige, funny games zoals de cartoonracer Cell Damage maar daar koop je de Xbox niet voor.
Ook EA komt met veel sporttitels op de Xbox; F1 2001, NHL 2002, Madden 2002, Knockout Kings 2002 en andere.

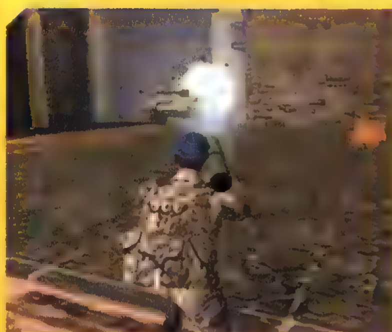


Buffy slaat echter de plank mis. Fox heeft de Xbox techniek duidelijk nog niet goed onder de knie. Jet Set Radio Future is gewoon super cool maar Sega GT2002 is dan weer behoorlijk triest.
SCI komt met Operation Desert



Storm; een heuse squad based shooter game die mooier is dan Delta Force en Rainbow Six bij elkaar. En ook de grimmige held Max Payne was Xbox speelbaar. Ongelofelijk hoe mooi de game er uitzag, nagenoeg PC kwaliteit. De controles waren wel veel lastiger dan bij de PC maar voor de rest is er amper verschil.

En zo kan ik nog wel even doorgaan over Obi-Wan (super verbeterd sinds E3), Malice (de platformer leeft nog steeds), Galleon (van de maker van de oorspronkelijke Tomb Raider), Mortal Kombat op de Xbox (jawel) enzovoorts, enzovoorts. Maar daarvoor zul je toch echt de komende PU's moeten checken.









CONCLUSIE

Ik ben zeer enthousiast over de Xbox, de power en de games maar vind tegelijkertijd de prijs erg hoog. Hierdoor maakt Microsoft het zichzelf erg moeilijk. Natuurlijk, als we kijken wat er allemaal in de box zit, dan zijn dat duurderde en snellere componenten maar veel gamers kijken toch vooral naar het prijskaartje. En ook al kun je de consoles in alle oprechtheid technisch niet met elkaar vergelijken; de PS2, NGC en Xbox zullen altijd naast elkaar worden gezet en dan komt de Xbox toch schrikbarend duur uit de hoek.
Dat neemt niet weg dat ik nog steeds erg opgewonden ben over de games en om die te spelen heb je een Xbox nodig, duur of niet.

JAN

WAT VINDEN ZIJ?

Over de kwaliteit van de games is iedereen het redelijk eens; die zien er strak uit en blazen de competitie omver. Over de prijs lopen de discussies echter hoog op. Vooral op fora wordt nogal giftig gereageerd.
Serieuze gamesites laten zich evenmin niet onbetuigd. Zo noemt Gamespot UK de prijs van de Xbox acceptabel en de games de aanschaf van zo'n machine meer dan waard: " Xbox consoles will be available … at a very reasonable £299. The price comes as no real surprise and, despite the fact that it will be the most expensive console in Europe at launch, the quality and quantity of the titles that are already finished and available to play here suggest it will be money well spent".
En dat is ook de algemene tendens op andere websites. Zo meldt het Nederlandse Gamesen: "Jawel, jawel, we are impressed! Het fiasco van de E3 is ruimschoots goedgemaakt met de presentatie in Cannes. Of je het nu leuk vindt of niet, Microsoft lijkt een heel serieuze concurrent te worden voor de PlayStation 2."

PC

SCORE **85**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	8	9

Battle Realms heeft een zeer aantrekkelijke eigen smoel en komt met nieuwe ideeën die het tankrush element eindelijk uitbannen!

BATTLE REALMS

Battle Realms is een Japans getinte fantasy RTS bedacht door ex-medewerkers van Westwood. Dat klinkt veelbelovend, nietwaar ?

Battle Realms speelt zich af in het vroegmiddeleeuwse Japan maar is geheel gebaseerd op fiktie en niet op de feiten. De eenheden en gebouwen zijn voor een groot deel geïnspireerd op Japanse mythen en natuurlijk de fantasie van de ontwikkelaars zelf.



Voor de smerige karweitjes werden vaak de sportschooljongens ingehuurd.



"Kolere man, wie dealt er hier in zulke mega joints?"



"Jongens, ruim je zwaarden op, het schoolzwemmen gaat zo beginnen."

LIQUID ENTERTAINMENT

Iedereen begint tegenwoordig maar een eigen ontwikkelstudio in de gamesbiz. Wat voor vlees hebben we eigenlijk in de kuip met Liquid Entertainment?
Mike Grayford, vice-president en oprichter van Liquid Entertainment, werkte voor Westwood als programmeur en designer aan Legend of Kyrandia II: The Hand of Fate, Legend of Kyrandia III: Malcolm's Revenge, Monopoly en het briljante Blade Runner.
Ed Del Castillo, president en mede-oprichter van Liquid Entertainment, was producer en hoofd van de Command & Conquer franchise, inclusief Red Alert en alle add-ons. Tenminste tot hij in 1999 samen met Grayford een eigen bedrijf oprichtte en aan Battle Realms begon.

De speler neemt de rol op zich van Kenji; een swordmaster en ex-Dragon Clan lid. Wanneer hij na jaren terugkeert naar zijn thuisgrond, treft hij vier rivaliserende clans aan die de messen hebben geslepen: de Wolf Clan, de Lotus Clan, de Serpent Clan en de Dragon Clan. Meteen aan het begin krijg je als speler al een soort Black & White déjà vu. Als Kenji kom je aan bij je (Dragon Clan) geboortedorp waar net een roversbende van de Serpent Clan dood en verderf zaait. Ze brullen je toe om de boeren af te slachten om jezelf te bewijzen maar een beetje gamer met het hart op de goede plaats zal natuurlijk naar het dorp snellen en de Serpent Clan kennis laten maken met de punt van z'n zwaard. Echter, je kunt ook de kant van deze baddies kiezen, dan vertelt het verhaal zich vanuit een heel ander oogpunt en ben je een verrader. De keuze is aan jou.

VIER CLANS

In de meeste strategygames zijn de eenheden van de diverse te spelen kanten nagenoeg hetzelfde. Een ander uiterlijk jasje maar in wezen vrijwel identiek. Red Alert 2 is daar al een beetje van afgeweken maar Battle Realms gaat nog verder: de vier clans hebben allemaal eenheden die verschillende wapens en vaardigheden hebben en bovendien reageren ze allemaal anders als ze aangevallen worden of zelf aanvallen. De ene unit is beter in range attacks maar kan ook close combat

Liquid Entertainment / Crave / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.battlerealms.com


JAN


"Als wraak steken we dit bosje in brand. Reken maar dat dat hard aan zal komen."


Hoe de mannen ook smeekten, zolang ze het huishoudgeld niet verhoogden, volhardden de vrouwen in hun sex-boycot.

doen, de ander is goed in alle twee en weer een ander is gespecialiseerd in close combat.
Zo krijg je een zeer divers en uitgebalanceerd geheel, waarbij je echt je eenheden moet doorgronden wil je ze optimaal kunnen gebruiken in de strijd. Bovendien kun je niet als een dolle stier eenheden trainen alsof je kauwgomballen uit een machine trekt.

VAN BOER TOT SAMURAI

Alles begint bij de boeren die voor eten en drinken zorgen. Daarnaast kun je boeren laten trainen in verschillende gebouwen waarna ze als speerman of archers naar buiten komen. Een archer kun je vervolgens weer in de dojo laten trainen en ze tot warrior omscholen. Zo kun je eenheden verschillende trainingen laten ondergaan waarna ze geupgrade worden tot sterkere en veelzijdigere eenheden.
Een Dragon Clan samurai bijvoorbeeld zal eerst als boer een dojotraining moeten ondergaan, vervolgens gaat hij als speerman trainen in een target range om tot slot als warrior in de alchemist lab te sparren. Pas dan heb je een zeer krachtige samurai tot je beschikking.
Het is dus niet zo (als in C&C) dat je, na eenmaal de juiste gebouwen te hebben neergezet, er de ene na de andere krachtige vechtmachine uit poept.

UNIEKE CLANVAARDIGHEDEN

De clans verschillen onderling. De Dragon Clan kun je beschouwen als de good guys, de Serpent zijn vuile moordenaars belust op macht en geld, de leden van de Wolf Clan staan het dichtst bij de natuur en zijn erg sterk maar traag, ze willen niet domineren maar zijn op zoek naar hun thuisland. De Lotus Clan zijn de meest evil en worden geleid door zwarte magiërs. Hun eenheden hebben een necromancer sausje over zich heen.
Wat super leuk is, is dat de meeste eenheden allemaal verschillende vaardigheden hebben. Bijvoorbeeld het oproepen van een magisch schild of het uitschreeuwen van een battlecry voor meer tijdelijke power. Je kunt pas over die vaardigheden beschikken wanneer deze zijn onderzocht maar dat kost punten en tijd. Wanneer je dus in gevecht bent met de vijand weet je nooit welke extra vaardigheden deze al heeft én dat geldt ook andersom en dat maakt een battle wel zo spannend.

VECHTEN VOOR UPGRADES

Wat zeker een pluim verdient, is het aanvallend karakter van de het spel. Wil je namelijk alle vaardigheden van je eenheden kunnen researchen, dan zul je Ying & Yang punten moeten verdienen. Deze krijg je wanneer je vijandelijke clanleden in de pan hakt - en dit te doen met zo min mogelijk slachtoffers.
Deze punten kun je verdelen over je gebouwen. Wanneer je trainingsgebouwen meer opties hebben kun je bijvoorbeeld je archers voorzien van de skill van het afschieten van vlammende pijlen. Angstvallig in je basis blijven betekent niet kunnen upgraden.


NAAKTE WIJFFUUUH!!!

LOOKS & AI

Battle Realms ziet er goed en sfeervol uit. Al komen de eenheden wat blokkig over, de uiterlijke verschillen komen mooi tot hun recht. Ook de sfeervolle schaduwen van overtrekkende wolken, de rivieren en poeltjes glinsterend water, alsmede kleine vuurvliegjes die 's avonds boven het gras flonkeren zetten een aangename sfeer neer. Wat minder zijn de tussenfilmpjes die gebruik maken van de ingame engine waarbij de eenheden opeens heel groot in beeld worden gebracht en er dan ronduit lomp uitzien. Gebruik makend van een storyboard met schetsen of cartoonbeelden was mijns inziens beter geweest.
Tot slot vond ik ook de A.I. af en toe wispelturig. Je mannetjes hebben nogal eens de neiging meteen aan te vallen als ze de vijand zien, ook als je zelf in de minderheid bent.
Zo gaf ik een keer de opdracht tot het neerhakken van een uitkijktoren met een schutter bovenin. Echter, steeds als er een vijandelijke boer in de buurt kwam, stopte mijn warrior en rende naar die boer toe, waarna de boogschutter in de toren lekker zijn pijlen op mijn warrior schoot. Je moet dan echt herhaaldelijk en handmatig opdracht geven om eerst de toren neer te halen.
Dit zijn echter kleine makken in een voor de rest prachtig spel. Een game van een developer die moeite heeft gedaan met nieuwe ideeën te komen en de gameplay laat zegevieren. ◄

DREAMCAST

Sega Sports / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.sega.com

SCORE **88** | GRAPHICS 9 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8

NFL 2K2 biedt weinig veranderingen ten opzichte van deel 1 maar jongens, wat is dit toch een prachtige game.


BORIS





Wat heb je nou aan een speler zonder armen en breathestrip.

Wie 't eerst het pleepapier heeft gevonden.

NFL 2K2

Kijk, er is één groot probleem met American footballgames: namelijk dat het American footballgames zijn. Wie is daar, buiten die anderhalve paardenkop die de wedstrijden van de Amsterdam Admirals bekijkt, nou geïnteresseerd in?

De Amsterdam Admirals zijn in NFL 2K2 niet terug te vinden, zoals er überhaupt maar heel weinig Europeanen zijn die de spelregels van football kennen. Bovendien is het sowieso nep want je mag de bal met je handen aanraken en er is geen buitenspel, als je begrijpt wat ik bedoel.
Ik moet daar gelijk even bijzeggen dat ik mezelf inmiddels wel een football fan mag noemen en dat ik dat geworden ben sinds ik NFL 2K1 heb gespeeld. Net zoals pas na Virtua Tennis de kwaliteiten van Anna Kournikova ben gaan zien.

PERFEKTE KOPIE

We zijn het er denk ik allemaal over eens dat NFL 2K1 de perfekte footballgame was en wat kan Sega Sports daar nou nog in godsnaam aan verbeteren? Behalve misschien een kleine update met de nieuwe spelers en de teams van dit seizoen. Je raadt het waarschijnlijk al; er viel niets te verbeteren en daarom is NFL 2K1 in meerdere opzichten een perfekte kopie geworden van de versie van vorig jaar. Het is iets dat je eigenlijk alleen van Electronic Arts verwacht maar blijkbaar is Sega nu ook overgestapt op een zelfde soort business model.

TRUUKJES

Amerikaanse gamers spelen het spel op internet tegen elkaar en dat is ook een van de sterkste punten van deze game. In Amerika dan tenminste want hier zijn onze modems niet zo snel en je zult waarschijnlijk ook niet al te veel tegenstanders vinden. Naast de online optie is er nog een verandering in NFL 2K2 geslopen. Zo is het nu veel makkelijker om extra yards te lopen of zelfs te scoren met een aanval over de grond. Je running backs hebben namelijk extra mogelijkheden gekregen om de verdediging te omzeilen. Voor mijn gevoel zijn deze nieuwe mogelijkheden echter een beetje té effektief. Als je het truukje namelijk onder de knie hebt , zul je merken dat je bijna met elk team van elk willekeurig computergestuurd team kunt winnen.
Nou, gefeliciteerd Sega want zo is NFL 2K2 eigenlijk alleen interessant gemaakt voor die avondjes dat je met meerdere American football fans op de bank zit om deze game tegen elkaar te spelen en het zoeken van andere football liefhebbers kan in Nederland nog best wel eens een hele klus worden.


Er werd fanatiek gezocht nadat bekend werd dat een van de spelers de bal onder z'n shirt had verstopt.

LEKKER MOOI

Andere kleine wijziging is dat het deze keer ietsje moeilijker is geworden om de bal te passen naar andere teamleden maar dat is eigenlijk meer een kwestie van wennen.
De graphics van deze football game zijn overigens nog wel precies hetzelfde. Ik kan me ook nauwelijks voorstellen dat het mogelijk is om een spel als dit er nog mooier uit te laten zien. Werkelijk indrukwekkend en dankzij die prachtige graphics zullen hopelijk ook de Europeanen deze titel een kans geven want dat verdient ie absoluut. ◀

PC

Firaxis / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.firaxis.com

SCORE 88

GRAPHICS 7 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9

Civilization III mag dan niet echt origineel zijn, het bewijst wel waarom Sid Meier de keizer van de beschavingsimulaties is. Deze game spelen de echte liefhebbers over drie jaar nog.


JAN




Ze zullen eens niet met oorlog bezig zijn.


Is dat niet het eerste huis van Pierre Cardin?

CIVILIZATION 3

Sid Meier keert met Civilization III terug naar zijn succesvolle roots. Hij wilde nog één keer zijn meesterwerk nieuw leven inblazen en dat is hem zonder meer gelukt.

De basis van Civilization III is hetzelfde als die van de vorige delen. Je gaat voor een florerend wereldrijk waarbij je de hele geschiedenis herschrijft en bovendien zelf beïnvloedt.
Je kiest uit verschillende beschavingen en vandaar uit sticht je steden, doe je uitvindingen, richt je je rijk in met behulp van legers, cultuur, diplomatie en handel. Iedere beschaving heeft een unieke unit die tijdens gevechten een bepalende rol kan spelen. Terwijl oorlog met omringende rijken van tijd tot onafwendbaar is, laat Firaxis met haar keuzes doorschemeren dat het vechtende element toch wat plaats heeft moeten maken voor meer diplomatie en cultuur.
Het onderhandelen over grond, goederen en andere politieke hangijzers is veel levendiger gedaan. Je kunt echt onderling handel gaan drijven waarbij je kunt dreigen, slijmen en druk uitoefenen. Cultuur straalt niet alleen af op jouw eigen rijk en volk maar ook op de beschavingen er omheen. Deze kunnen tegen je op of op je neer kijken, afgunstig worden of jouw als een interessante bondgenoot gaan beschouwen.

SIMPELER & OVERZICHTELIJKER

Het nadeel met dergelijke sims is de overkill aan informatie die via vele tabbladen, menuutjes en balken op je scherm verschijnt. Gelukkig heeft Firaxis alles heel rustig en simpel vormgegeven en hebben alle menu's een rustgevende achtergrond.
Dankzij diverse adviseurs - die alles voor je in de gaten houden en voortdurend mededelingen doen aangaande oorlogen, handel, diplomatie etc – hoef je niet eens je statistieken perse bij te houden. Andere overzichtschermen laten via gekleurde lijnen precies zien welk rijk met wie betrekkingen heeft en wie met wie in oorlog is.
Tegelijkertijd zijn ook de ingame graphics weer wat ordelijker en de animaties van de iconografische eenheden (de schaalverdeling is vergelijkbaar met bijvoorbeeld Risk) zijn prachtig gedaan.
Echter, ik vind dat de beelden anno 2001 wel wát gedetailleerder hadden gemogen. Met name het uitgroeien van je steden en je rijk kun je slechts zien via een wereldmap en die is toch erg statisch.
Firaxis claimt nog altijd dat de mooiste beelden in de hoofden van de spelers ontstaan maar ik vind de graphics gewoon iets te simpel. Natuurlijk hebben ze een dienend karakter maar ik heb nog te veel het gevoel dat ik met een vergrootglas mijn rijk moet aanschouwen.

OORLOG

Zoals ik eerder al meldde, speelt oorlog nog steeds een rol. Zeker wanneer mensen uit omliggende steden naar jouw steden gaan omdat je meer Cultuur hebt, zal het oorspronkelijke rijk dit niet pikken.
Interessant is ook de ervaring van de gevechtseenheden. Wanneer deze meer battles hebben overleefd, zullen ze punten krijgen waardoor ze veteranen en later zelfs elitetroepen kunnen worden. Deze soldaten krijgen zo steeds meer skills en zijn erg belangrijk tijdens een invasie van een stad.
Zelf vond ik het leuker om met dreigen en de juiste pacten een zo groot mogelijk rijk te stichten. Je ontkomt weliswaar niet aan de nodige opstootjes aan je grenzen maar met alleen diplomatie en cultuur kom je zeker een heel eind. Je moet er alleen voor zorgen dat je altijd een goede oorlogsmachine paraat hebt, mocht het uit de hand lopen.
Juist die vrijheid voor de speler om zelf te beslissen welke benadering hij of zij kiest, maakt van Civ III wederom een grootst spel. Er zijn zoveel verschillende mogelijkheden en de gameplay kent zoveel facetten dat je hier echt heel lang mee zoet bent. Je kunt dit spel keer op keer blijven spelen en het verveelt eigenlijk nooit. ◀


Bij de eerste cathedraal rechts, dan derde berg links, zesde kruizing rechtdoor en daar nog eens vragen.

Kemco / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.contactdata.nl — GAME BOY ADVANCE

DRE — GRAPHICS 7 — REPLAY 8 — GAMEPLAY 7 — SCORE 75

Er komen steeds meer leuke titels voor de GBA en ook deze gloednieuwe shooter van Kemco mag er wezen.
Gloednieuw is misschien niet het juiste woord, aangezien Phalanx een vrijwel letterlijke poort is van de redelijk succesvolle gelijknamige SNES titel maar dat maakt het in dit geval niet minder leuk. In deze aardige retro-shooter bestuur je een ruimteschip door een aantal prachtige side-scrollende levels. Grappig aan deze game is het feit dat elke keer dat je een wapen wisselt, je eigenlijk een heel ander ruimteschip krijgt voorgeschoteld. Elk wapen heeft trouwens een soort special, waarmee je een doodklap kan uitdelen aan je tegenstanders maar waarmee je gelijktijdig het wapen verliest. Zaak dus om slim om te gaan met je wapentuig!
Speciaal voor de GBA heeft Kemco de game een beetje bijgeschaafd. Zo zijn de powerups wat beter verdeeld over de game en kun je de levels saven. Daarnaast zijn er een meerdere nieuwe levels geschreven die wat beter gebruik maken van de grafische mogelijkheden van de GBA en is er een nieuwe bom toegevoegd aan je arsenaal.
Het ziet er op Nintendo's kleine handheld allemaal een stuk spectaculairder uit dan wat ik mij van de originele game kan herinneren en ik denk persoonlijk dat het een leuke shooter is.



PHALANX

TimeGate Studios / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.kohan.net — PC

JAN — GRAPHICS 7 — REPLAY 8 — GAMEPLAY 8 — SCORE 80

Als je de beelden van Kohan voor de eerste keer ziet, zou je wellicht de indruk krijgen met een game van enkele jaren terug te maken te hebben. Laat je echter niet misleiden door de ietwat simpele graphics van deze fantasty RTS want zo triest is ie helemaal niet.
Uiterlijk lijkt ie een beetje op Age Of Wonders en dat is anno 2001 toch niet echt meer hot. Bovendien is alles wel heel klein in beeld gebracht. Toch biedt deze game meer diepgang en vereist meer strategisch inzicht dan alle Command & Conquer games bij elkaar.
Bij deze daag ik al die gamers uit die altijd zitten te naggen dat C&C alleen maar draait om tankrushes, om Kohan te gaan spelen. Het spel dat zich afspeelt in de magische wereld van Khaldun gebruikt namelijk het idee dat je groepjes legers samen moet laten vechten voor het gewenste resultaat.
In de bekende fantasy wereld vol magiërs, trollen en ridders is de combinatie tussen de verschillende eenheden dus erg belangrijk. Met andere woorden: in welke samenstelling treed je de gevechten tegemoet. Ook het resourcen gaat heel anders (en veel logischer) waarbij de uitbreiding van je stad zorgt voor meer inkomsten en mineralen.
Al met al zeer interessante, nieuwe ideeën die we hopelijk vaker terug zullen zien in toekomstige RTS games.



KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGNS

Bethesda Softworks / Homesoft / Tel 023-5530130 / seadogs.bethsoft.com/main.html — PC

J.J. — GRAPHICS 7 — REPLAY 9 — GAMEPLAY 8 — SCORE 79

In de VS staat Sea Dogs al maanden in de top 10 van de meest populaire RPG's. Het draait in deze game om de 17e eeuwse piraterij. Jouw held is een privateer die voor de Engelse marine werkt. De knaap mag alles uitvreten, zolang het Engeland's vijand Spanje maar schaadt.
Het allerleukste aan SD is dat jij zelf bepaalt wat je doet. Niks lineair script, nee, je vaart rond en krijgt diverse mogelijkheden voorgeschoteld. Je kunt een Spaanse burcht aanvallen, een konvooi aanpakken, een Spaans galjoen enteren of zelfs overlopen en Engelse schepen beschieten. Aan de hand van je statistieken (manschappen en hun ervaring, kracht schip, bewapening, etc) bepaal je de taktiek. Hoe meer schepen je vernietigt en hoe meer buit je binnenhaalt, des te meer experiencepoints je verdient.
SD moet het van zijn uitgebalanceerde gameplay hebben want de graphics halen slechts een (mager) zeventje. Ook de interface had uitbundiger mogen zijn. De gameplay is daarentegen meer dan prima te behappen. Je kunt schepen naar de zeebodem knallen of ze enteren. Bij het enteren schakel je helaas over naar een wat moeizaam battlesysteem. SD blijft dagenlang leuk omdat er zich steeds weer nieuwe uitdagingen voordoen (de engine spuwt ze random uit). Eindelijk hebben we dus een waardig opvolger voor het oude Pirates.



SEA DOGS

Kemco / Contact Data / 035-5394000 / www.contactdata.nl — GAME BOY ADVANCE

DRE — GRAPHICS 8 — REPLAY 7 — GAMEPLAY 8 — SCORE 82

Inmiddels worden de capaciteiten van de GBA steeds duidelijker; de developers weten steeds meer uit het kleine wonderdoosje te halen en de titels lijken er elke maand mooier op te worden.
Dat er ooit een soort real time strategygame op de GBA te spelen zou zijn, leek me echter totaal onmogelijk. Ik was dan ook erg onder de indruk van de turn-based strategytitel Advance Wars en toen ik bij de GBA-releaselijst van de ECTS de titel Mech Platoon vond, werd ik wel heel benieuwd.
Nu ik eindelijk een bijna complete bèta van de game heb mogen spelen, ben ik overtuigd van het feit dat het wel degelijk mogelijk is om een echte strategygame te maken voor de GBA.
De aktie in Mech Platoon is verspreid over een vijftal planeten en de game speelt een beetje als een supersimpele versie van C&C. Je bestuurt een kleine unit en neemt het op tegen de computer.
In de uiteindelijke versie moet je met maximaal vier gamers kunnen ophooken om een dikke multiplayextravaganza neer te zetten. In deze bèta waren de graphics overigens al prima en de besturing snel aan te leren.
Ik zal niet de laatste zijn die het met verbazing toegeeft maar de GBA blijkt een prima console voor strategygames!



MECH PLATOON

PLAYSTATION 2

SCORE 80

GRAPHICS	8	REPLAY	9	GAMEPLAY	8

Ook al heeft Shaun Palmer's Pro Snowboarder het meeste weg van een besneeuwde versie van Tony Hawk Pro Skater, het is wel een prima speelbaar en extreem verslavend spel geworden.





Zwartrijders worden in de VS zonder pardon uit de lift geworpen.



"Ober, bestel voor mij vast een board spaghetti."

SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER

Activision heeft na Tony Hawk, Mat Hoffman en Kelly Slater nu ook snowboard-legende Shaun Palmer weten te strikken om op de console z'n extreme kunstjes te vertonen.

Wie een beetje thuis is in het wereldje van de wat extremere sporten, zal ongetwijfeld bekend zijn met snowboarder Shaun Palmer. Deze man mag toch wel een fenomeen genoemd worden, aangezien hij het gepresteerd heeft om de Winter X-Games (zeg maar de extreme versie van de Olympische Winterspelen) zes keer op zijn naam te schrijven. Nou, dan heb je ook het volste recht om met je porem op de box van een game te verschijnen, dacht ik zo. Activision was dezelfde mening toegedaan en heeft Dearsoft (the developer formerly known as UEP Systems en makers van de Cool Boarders serie) aan het werk gezet om deze gast van een eigen game te voorzien.

WIE KENT ZE NIET

De game kent een achttal levels die gebaseerd zijn op echt bestaande lokaties, waaronder de Donner Ski Ranch, Squaw Valley USA en de welbekende Aspen Snowmass.
Elke afdaling is bezaaid met obstakels, zoals boomstammen en hekken waar je overheen kunt grinden en schansen die je meters de lucht in lanceren om de nodige tricks te kunnen maken.
Er zijn naast Palmer ook nog negen andere prominente boarders terug te vinden zoals Tommy Czeschin, Tara Dakides en Jimmy Halopoff. Natuurlijk beschikt elke boarder over zijn of haar eigen kwaliteiten op het gebied van balans, snelheid, stabiliteit, landing of draai.
Naast de gebruikelijke Free Ride, vind je in SPPS de Create a Boarder optie terug (die mijns inziens wel wat uitgebreider had mogen zijn), evenals de Career mode en verscheidene multiplayer mogelijkheden. Helaas geen Create a Park optie die we van THPS kennen maar niet getreurd; de modes die wel aanwezig zijn, zullen jou en je maatjes vele uren bezighouden.

ERG HAWKESQUE

In Career is het in elk level de bedoeling dat je een tiental opdrachten succesvol uitvoert. Zo moet je een x aantal punten halen binnen een bepaald tijdsbestek, bepaalde tricks aan elkaar linken, ruiten en borden



Dit soort patsers moet met z'n grote board iets kleins compenseren.



Ook een hele goeie hoor, deze Sjaan Palmer.

Dearssft / Activision / Tel: 0318-505464 / www.activisionoe2.com/shaun_palmer



SKATE

slopen, verborgen logo's van sponsors vinden, foto's laten maken van je akties in de lucht en door ringen springen. Erg Hawkesque dus allemaal.
Natuurlijk is het niet mogelijk om al die opdrachten in één keer te volbrengen, daar alles verspreid is over een zeer groot oppervlak. Daarom zijn er op een paar plaatsen sneeuwscooters en skiliften neergezet die je weer terug naar het beginpunt kunnen brengen, zodat je stapsgewijs alle opdrachten kunt afgaan.
Als je alle opdrachten succesvol hebt uitgevoerd, zul je in staat worden gesteld om je skills te verbeteren (en dus nog vettere combo's te maken), nieuwe sponsors te werven die je kunnen voorzien van betere boards en kleding en door te gaan naar de volgende lokatie.

DRUKKEN MAAR

De Career mode mag er zeker zijn maar de optie die er toch wel met kop en schouders bovenuit steekt, bevindt zich tussen de multiplayer mogelijkheden. In de zogenaamde Push mode kun je in een splitscreen boarden tegen iemand anders en elke keer dat je meer tricks weet uit te halen dan je tegenstander, zal zijn of haar deel van het scherm smaller worden, terwijl jouw deel juist breder wordt. Het uiteindelijke doel is om je tegenstander volledig uit beeld te laten verdwijnen.
Damn, weet je hoeveel voldoening het gaf toen ik, na thuis uitgebreid geoefend te hebben natuurlijk, een niet nader te noemen collega (eindigt op oen) compleet uit beeld boardde? Dit is veruit een van de beste en meest verslavende multiplayer events die ik in de afgelopen jaren ben tegengekomen, no doubt. Verder kun je nog kiezen voor Trick Attack, Trick Boost en Horse, die allemaal erg onderhoudend zijn, maar geloof mij maar; als je aan Push begint, hou je niet meer op!

HARDE SOUNDTRACK

De game komt misschien wat traag op gang (de eerste afdaling is er eentje waarin je alles rustig onder de knie kunt krijgen) maar gaandeweg zal de aktie steeds sneller en ruiger worden.
Gelukkig is de framerate vrij constant, zodat de snelheid tijdens de afdalingen duidelijk voelbaar is. En ook al is het misschien niet de mooiste snowboardtitel, het ziet er allemaal wel prima verzorgd uit.
Ook het feit dat verschillende sneeuwtypen en ijs steeds andere reakties teweegbrengen, draagt bij aan het realisme van de game.
Overigens is de soundtrack (voor mij ietwat aan de harde kant maar voor de meeste boarders ongetwijfeld de bom) door Palmer zelf uitgekozen. Fans van Alien Ant Farm, Static X en Orange 9mm zullen dan ook hevig schuddend met het koppie de afdalingen afroetsjen.

GOUD

Er zijn inmiddels al een aantal snowboardtitels verschenen op de PS2, waarvan EA Sports' SSX veruit de meeste indruk gemaakt heeft. De meest voor de hand liggende vraag is dan ook of Activision met SPPS in staat is om te kunnen concurreren met die toptitel. Ik denk 't wel, daar de game vrij makkelijk onder de knie te krijgen is en toch een behoorlijk hoge moeilijkheidsgraad kent.
De bekende snowboarders, de vele tricks (zo'n 75) en de gevarieerde levels zorgen voor een game waar ik in ieder geval een behoorlijk tijdje niet van weg te slaan was.
Oké, de combo-based gameplay en de interface zijn vrijwel identiek aan die van de Tony Hawk games maar dat is naar mijn idee zeker geen minpunt; immers, waarom zou je het compleet omgooien als je weet dat vele gamers zich hier heel erg in kunnen vinden?
Trouwens, hetzelfde geldt voor Mat Hoffman's Pro BMX, die door sommigen ook wel Tony Hawk op de fiets genoemd wordt. Tja, Activision heeft met meneer Hawk natuurlijk goud in handen en je kunt het ze dan ook niet kwalijk nemen dat ze met Hoffman en nu ook Shaun Palmer dezelfde route volgen. Overigens is ook surfer Kelly Slater toegevoegd aan Activision's 02 line-up. Vette kans dat ook zijn game van de beproefde speelwijze gebruik zal maken. ◄


Rechts Shaun, links een boarder van een onbekend merk.


Respekt voor de natuur is bij die gasten ver te zoeken.


In die houding hebben ze 'm later in z'n kist moeten leggen. Geen beweging meer in te krijgen.


"Kom maar op met die bal, ik pak alles vandaag!"

WERKELIJK LASTIG

In de PU-headquarters heb ik nog een tijdje geprobeerd om de game met behulp van Thrustmaster's Freestyler Board te spelen (die je evenals een echt board van Shaun Palmer kunt winnen met de prijsvragen in deze PU!) maar ik moet jullie eerlijk zeggen dat dat me niet al te goed afging.

Het naar links en rechts sturen viel behoorlijk tegen (je hebt niet altijd evenveel grip op het board) en daarbij moest ik ook steeds iets te lang nadenken bij het indrukken van de grote knoppen op zowel het board als de knopjes die zich bevinden op de voor en achterkant van de muisachtige controller die je in je hand houdt.

Toch denk ik, dat wanneer je er iets langer de tijd voor neemt, het best een aardige toevoeging kan zijn ter bevordering van je speelplezier. Ach ja, ik ben nou eenmaal niet een gast die echt goed uit de voeten kan met stuurtjes, sticks en andersoortige attributen. Geef mij maar gewoon een normale controller en ik houd urenlang m'n bek dicht.

Core Design / Eidos / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.eidosinteractive.co.uk

PLAYSTATION 2

DRE

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	8	9	85

Thunderhawk: Operation Phoenix is een spannende choppersim met een arcade-feel, wat meer diepgang dan de gemiddelde titel in het genre, mooie graphics en een heerlijke gameplay.



THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX

Nu de Amerikaanse troepen massaal op zoek zijn naar verstopte terroristen en de hele VS gekluisterd aan de televisie naar de oorlog zit te kijken, zal er vast en zeker weer een grote markt ontstaan voor games waarin het thuisfront zijn digitale steentje kan bijdragen aan de Strike Against Terror.

Uiteraard zijn de games er nog niet waarin je over de besneeuwde bergtoppen van Afghanistan kan vliegen op zoek naar geheime trainingskampen van Bin Laden maar die zullen er ongetwijfeld snel komen. Tot die tijd zullen oorlogszuchtige huiskamerpiloten het moeten doen met de bestaande games.
Voor hen komt Thunderhawk: Operation Phoenix als geroepen want in deze spannende helikoptergame bind je de strijd niet alleen aan met drugsbaronnen en smokkelaars maar ook met allerlei terroristisch uitschot, dat zich schuilhoudt in verschillende uithoeken van de wereld.

KILL THE BAD GUYS

Operation Phoenix is het derde deel in de succesvolle Thunderhawk serie die een beetje het midden houdt tussen een reguliere flightsim en arcade.
Je neemt plaats achter de knoppen en hendels van een state of the art gevechtshelikopter, beladen met een zwaar arsenaal aan hightech wapens en voert een aantal belangrijke missies uit om de wereld te zuiveren van allerlei kwade elementen.
Geen gemakkelijke opgave, aangezien de gemiddelde bad guy tegenwoordig ook de beschikking heeft over een legertje waar je u tegen zegt, compleet met tanks, jeeps, raketwerpers en ander oorlogstuig.
Gelukkig is de Thunderhawk hier goed tegen opgewassen en lukt het je met een beetje oefening al snel om met de zware gevechtshelikopter om te gaan.

CHOPPER MADNESS

Ik ben zelf mijn hele leven al zeer gecharmeerd geweest van helikopters. Als ik niet bij de Power Unlimited was gaan werken, was ik vast en zeker helikopterpiloot geworden. Maar ja, je kunt niet alles hebben en de hele dag gamen is natuurlijk ook wel aardig.
De combi game en helikopter spreekt mij dan ook zeer aan, zeker omdat Thunderhawk: OP van hoog niveau is. Zo vielen me gelijk de prettige controls op waarmee je de Thunderhawk bestuurt en die het je na een kwartiertje stuntelen al mogelijk maken om een redelijk goede controle over je chopper te hebben. De besturing draait in principe om de beide analoge sticks van je Dual Shock, waarbij je de ene stick gebruikt voor het manoeuvreren en de andere voor de hoogte en de snelheid. Het lijkt in het begin allemaal reuze ingewikkeld maar het geeft je al snel een gevoel van controle dat je nooit eerder hebt gehad in zo'n spannende helikopter-warsim.


"Ai Sir, twee keer verwoesten dat ding."


"Kijk uit, daar heb je weer zo'n Taliboom strijder!"

FLYING EN SHOOTING

Ook de graphics van Thunderhawk OP zijn zeer behoorlijk. De framerate is steady, de chopper zelf ziet er fonky uit en de gerenderde 3D landschappen zijn strak, gedetailleerd en compleet met mooie weerseffekten. Als je heel hoog opstijgt heb je een prachtig uitzicht, terwijl je laag bij de grond vliegend veel kleine details kunt zien.
De gameplay is eveneens heel prettig en combineert sim-elementen met een arcade feel. Aan de ene kant zit je gewoon lekker rond te knallen, aan de andere kant moet je ook dondersgoed je taktiek in de gaten houden en zorgen dat je het juiste arsenaal hebt voor de juiste job.
Verder krijg je niet alleen te maken met een enorme zooi tegenstanders maar heb je ook een heleboel collega's waar je rekening mee dient te houden. Dit brengt veel interaktiviteit en diepgang in de game, iets dat andere titels in het genre vaak missen. Al met al een hele lekkere game voor iedereen die graag vliegt en knalt!


"Arie, je deur open, snel!"



"Weg met die Bin Lada!"

PC Blue Fang Games / Microsoft / Tel: 020-5001005 / www.microsoft.com/games/zootycoon

VERWACHT: Q 1 2002



Als je van games als Roller Coaster Tycoon houdt en je bent dol op dieren dan zit je goed met deze prachtsim die Microsoft binnenkort gaat uitbrengen.


Zouden die hekken open kunnen?


Ja, als 't voedertijd is!


Als je mazzel hebt, mag je van de oppasser de tijgers aaien.


Het is een feit dat een koe meer schijt dan een berggeit.

ZOO TYCOON

Na het succes van Roller Coaster Tycoon werden we overspoeld met Tycoon games. We speelden Airport, Pizza, Monopoly Tycoon en ga zo maar door. Ik vroeg me al af waar ze verder nog mee op de proppen zouden komen...

We hielden ons hart vast met die Tycoon games en vreesden al voor: Parkeerbeheer Tycoon, Grof Vuil Ophaaldienst Tycoon, Amsterdamse Taxicentrale Tycoon...
Tot ieders grote opluchting draait de gloednieuwe sim die Blue Fang Games voor Microsoft maakt om het runnen van een dierentuin en da's hartstikke leuk natuurlijk! Met deze game kunnen we ons volledig richten op het achter tralies zetten van onschuldige dieren ter vermaak van de dierentuinbezoekers. Wat een nobele zaak!


Verrek, de zeldzame blauwbilgorgel.

RTC KLOON?

Je ziet gelijk dat de makers van Zoo Tycoon heel wat uurtjes met Roller Coaster Tycoon hebben zitten spelen en zich hebben laten inspireren door de succesvolle pretparkensim. De graphics zien er vergelijkbaar uit en de interface is overduidelijk gejat. Na een korte introduktie in de tutorial ben je al snel klaar om je eerste dierentuintje op te starten. Dat de interface nog makkelijker en overzichtelijk is geworden dan in RCT is geen overbodige luxe want je moet in Zoo Tycoon op heel veel dingen letten. Niet alleen moet je alles plannen, bouwen en schoonhouden, je moet ook nog eens zorgen dat al je dieren happy zijn, anders kwijnen ze weg en dat vinden bezoekers niet leuk natuurlijk.


En voor de broodnodige lichaamsbeweging, plaatsen we nu een groep van twintig hongerige jachtluipaarden binnen de hekken.

ANIMAL HOUSE

Zoo Tycoon kent een veertigtal dieren die allemaal hun eigen wensen en behoeften hebben. Een olifant uit Afrika wil natuurlijk graag dat zijn 'hok' er min of meer uitziet als een stuk savanne, terwijl de gemiddelde ijsbeer toch wel rekent op een leuk zwembadje om zijn dagelijkse baantjes te trekken.
Nadat je de dieren hebt geadopteerd, zoals dat zo leuk heet in de dierentuinenwereld, kun je hun hok aanpassen tot ze helemaal happy zijn. Dan krijgen ze een smiley boven hun hoofd en kun je verder gaan met het volgende dierenverblijf. Zo draai je langzaam een respectabele zoo in elkaar.


Ik eisbeer zei het water. Huh, ik eis water zei de beer.

BORIS DE BEVER

Er zijn twee manieren waarop je Zoo Tycoon kunt spelen. De ene is vergelijkbaar met Roller Coaster Tycoon en bestaat er uit dat je allerlei opgaven moet vervullen. Zo moet je bijvoorbeeld een bepaald aantal bezoekers hebben binnengehaald, of moeten je dieren allemaal heel gelukkig zijn.
Daarnaast heb je de (nog leukere) Free Play mode die er uit bestaat dat je gewoon lekker je gang kan gaan tot je een Zoo hebt gebouwd waar je U tegen zegt.
Uiteraard kan je helemaal all out gaan en bijvoorbeeld elk dier een eigen naam geven. In het eigenschappenmenu van het dier staat dan doodleuk "Boris de bever heeft meer water nodig", " Ed de eekhoorn verveelt zich", of "J.J. de jakhals heeft honger". Het kan allemaal niet op.

DRAMA

Ik vroeg me af of er ook wat drama in Zoo Tycoon zat verwerkt, we praten hier in sommige gevallen immers over levensgevaarlijke beesten. En inderdaad; als je besluit om de tralies van het leeuwenverblijf te deleten komen de hongerige koningen van het dierenrijk achter je argeloze bezoekers aanrennen. In de demoversie die ik speelde kwam daar helaas geen bloed aan te pas en verdween het slachtoffer simpelweg van het scherm, maar hopelijk zit er wat meer gore verwerkt in de uiteindelijke versie.
Als we alle beloften mogen geloven, zullen we later ook nieuwe dieren kunnen downloaden vanaf het net en zal het mogelijk zijn je eigen bitmaps te importeren in de game.
Hoe dat er uit ziet, zullen we hopelijk snel zien. ◄

SAMSUNG ELECTRONICS

[French kisses]

by **Samsung**

www.samsung.nl • 0800 2295214











SAMSUNG DIGITall
everyone's invited

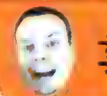
PC

Core / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.projecteden.com

SCORE 80

GRAPHICS 7 REPLAY 8 GAMEPLAY 8

Core bewijst met Project Eden dat ze ook andere games kunnen maken dan Tomb Raider. Ik betwijfel echter of het net zo'n topper wordt, daarvoor bevat het spel te veel minpuntjes.







"Zo, precies tussen z'n poten door. Die beesten schijnen er een bloedhekel aan te hebben als ze gepoort worden."



"Hoppa, alsof je een ruwharige teckel in de magnetron gooit."



"Hé eikel, dat scheelt je weer een tube Sperti!"

PROJECT EDEN

Core had het helemaal gehad met Lara en besloot iets nieuws te gaan maken. Dat werd Project Eden. Hebben ze daar wel goed aan gedaan?

Tijdens het spelen van Project Eden had ik steeds het gevoel dat ik naar een PS2 poort zat te kijken, terwijl het spel juist van origine een PC game is en naar de PS2 werd overgezet. De graphics halen nergens de kwaliteit van bijvoorbeeld Max Payne of zelfs het al wat oudere Deus Ex. Het is allemaal wat flets en grauw, zelfs als ik de resolutie oppompte naar 1600 x 1200.
Ik kan me best voorstellen dat Boris de boel op zijn Sony bakkie wel kan diggen maar op de PC ging ik er niet van uit mijn dak. Ook de animatie van de vier karakters waar je mee speelt, viel me tegen. Hun moves zijn beperkt en vaak houterig.
Ik moet daar wel aan toevoegen dat dit spel prima draait op een P II 300. En dat is natuurlijk ook wat waard.

MUTEREN

De kracht van Project Eden zit 'm in verhaallijn en gameplay. Hoewel het verhaal weer gaat over een fucked up wereld, kent het weldegelijk originele toevoegingen en is het bovenal erg goed uitgewerkt.
De maatschappij in PE is verziekt en de bevolking woont en masse in enorme wolkenkrabbers. Hoe meer moela je bezit, des te hoger je woont. Onderin de kelder is de situatie zo slecht geworden dat de mensen aldaar zijn gaan muteren tot dodelijke mafkezen.
Als een onderzoeksteam niet meer terugkeert van een missie in de kelders, wordt het crack patrol team van jouw vier helden op pad gestuurd. Zij moeten uitvinden wat er met het team gebeurd is.

AMBER DE ROBOT?

PE is een mix van strategy, aktie en shooter-fun. De vier karakters hebben eigen specialiteiten en die dien je ook echt te gebruiken. Het is onmogelijk om met een held een compleet level uit te spelen. Sterker nog, ik moest elke minuut wel een paar keer van karakter switchen om verder te komen. Core heeft de balans in het spel met andere woorden uitstekend voor elkaar.
De interface is gelukkig prima in overeenstemming met deze wat complexere gameplay. Om de karakters te besturen heb je alleen de muis en de pijltjestoetsen nodig en het switchen tussen de vier gaat razendsnel via de 1, 2, 3 en 4 toets.
De aktie bestaat grofweg voor 60% uit knallen en 40% uit puzzelen. Tijdens het knallen is het soms handig over te schakelen naar de first person view, je karakter wil namelijk nog wel eens tussen het doel en de camera gaan staan. Jammer want dit soort spellen speel ik het liefst helemaal in third person.
Bij de meeste puzzels komt het op je reaktievermogen aan. Echt heel lastig is PE dan ook nergens, de grootste moeilijkheid gaat nog zitten in het aanwijzen van de juiste persoon voor een bepaalde aktie.

ONSTERFELIJKHEID

Dat het spel ondanks al deze lof 'slechts' op een acht uitkomt, kent een aantal oorzaken. Allereerst dus de eerder genoemde fletse graphics en de soms irriterante cameraview. Verder zaten er nogal wat bugs in, vooral collision detection problemen. Verder irriteerde het doodgaan en respawnen van de vier helden me mateloos. Ga je dood dan keer je weer terug naar het begin van het level. Deze schijnbare onsterfelijkheid haalde bij mij een flink stuk van de spanning weg.
Het houdt verder in dat de levels strikt lineair zijn, anders kun je niet snel bij je teammaten terugkeren. Jammer, want een vrije rondgang in deze creepy wereld was mooi geweest.

Core Design / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.projecteden.com

PLAYSTATION 2

BORIS

GRAPHICS	7	REPLAY	7	GAMEPLAY	8	SCORE 79

Project Eden is geen typische Core game en zelfs geen typische PlayStation 2 game maar make no mistake about it, de Four Player mode is vet strak!



PROJECT EDEN

Oké, hier neem ik het van J.J. over om het te gaan hebben over de PlayStation 2 versie van Project Eden.

J.J. schrijft dat hij bij de PC versie van Project Eden het gevoel kreeg naar een gepoorte PS2 game te kijken maar ik heb juist het tegenovergestelde met de PS2 versie. Dit is geen console game maar meer iets dat je doorgaans tegenkomt op de afdeling PC games van de Free Record shop of de Bart Smit en dan vermoedelijk tussen de afgeprijsde B-titels.

Hoe dat komt? Nou, Project Eden had al een hele tijd geleden uit moeten komen maar is (vrijwel zeker) wegens een te magere installed base nog even uit de handel gehouden. In principe is dit wel begrijpelijk want zo'n spelletje maken kost tegenwoordig klauwen geld en daar wil je als developer wel graag iets van terug zien.
Gevolg is echter dat je aan alles kunt zien dat dit een 'oude' game die vooral grafisch achterhaald is.

INTERESSANTE DINGEN

Maar wacht, je moet me niet verkeerd begrijpen want Project Eden is weldegelijk een spel dat je even zou moeten checken. Er zitten namelijk enkele interessante dingen in die in principe nieuw zijn voor de PS2.
Zo is het bijvoorbeeld mogelijk om de game met z'n vieren te spelen zodat je elk een van de vier teamleden speelt. Daarnaast is de sfeer van het spel toch eigenlijk best bijzonder, al is het zwaar afgezaagde verhaal echt te onzinnig voor woorden.
Interessant zijn de puzzels die in het begin nog vrij simpel zijn en neerkomen op het afknallen van enkele badguys en het zoeken van een paar objekten. Later echter worden die puzzels ziek moeilijk en ben je eigenlijk voornamelijk bezig om verkenningsrobots op pad te sturen om een manier te vinden om het level te klaren. Beetje eentonig vond ik dat overigens wel.
Leuk zijn ook de monsters die geen vlieg kwaad doen. Nou ja, als je ze met rust laat tenminste want als je ze lastig valt, veranderen ze in onaangenaam gezelschap.
Even kijken. Is er verder nog iets? Hmm nee.


"Jongens ik geloof dat Minoko ons wat wil vertellen."


"En nu wil ik het weten: wie heeft Bin Laden bij 'm thuis te logeren?"

CHARACTERS

CARTER
Teamleider Carter is de man die essentiële informatie krijgt van The Urban Protection Agency (UPA), de instantie die belast is met het opruimen van de sociale rommel. Carter kan ook andere characters ondervragen en heeft toegang tot UPA deuren die voor andere gesloten zijn.
MINOKO
Minoko is computerexpert en degene bij wie je moet zijn als je problemen hebt met iets waar een stekker aan zit. Minoko kan terminals hacken en is daarom zo goed al onmisbaar.
ANDRE
Andre is de techneut van het stelletje. Als er iets stuk is dan kan onze Andre het maken. Hij komt altijd goed van pas en omdat hij ook een stel grote ballen heeft, heb je ook veel aan Andre als er gevochten moet worden.
AMBER
Amber is een soort moderne versie van Robocop, uitstekend geschikt om als eerste een goed verdedigde ruimte binnen te gaan en met een bijna belachelijk arsenaal korte metten te maken met alles dat ademt.


Aan zijn headset te zien is Carter ook lid van de PU geworden.


Hey Minoko, kun je onze salarisadministratie niet eens hacken?


Tja, Andre, we hebben net gelezen waar al dat haar zit.


Zeg Amber, heb jij niet ook in Judge Dread gespeeld?


"M'n broer had tenminste z'n eigen politieauto."

Criterion / Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.scea.com

PLAYSTATION 2

BORIS

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
9	7	7	80

De makers hopen dat Airblade Tony Hawk's ass opzij kan schuiven maar de vraag is hoeveel skate liefhebbers deze fraaie shit diggen.



AIRBLADE

Airblade is echt zo'n game waarvan je de naam vergeet nadat je het een keer op een beurs of in een blad hebt gezien. De strakke gameplay blijft je echter wel bij en als je het spel dan uiteindelijk speelt, is het ook gelijk raak.

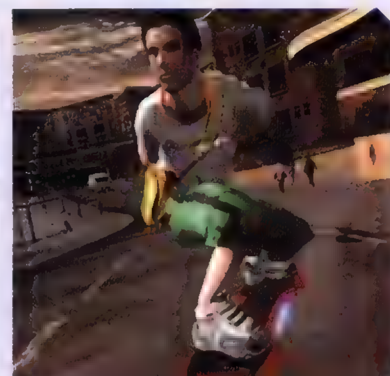
De meeste skateboardgames hebben geen verhaal nodig maar dit is geen skateboardgame maar een airbladegame en dat moet toch even uitgelegd worden. Een airblade is een skateboard zonder wieltjes waarop je zwevend je ding kunt doen. Misschien heb je Back to the Future gezien, dan weet je gelijk waar ik het over heb.
Het hele principe achter airbladen is bedacht door een zekere Oscar Renton, die ogenblikkelijk ontvoerd wordt door een groot energie-imperium (GCP) dat veel te verliezen heeft bij deze zweeftechniek. Gelukkig kan Oscar nog net even een airblade dumpen bij onze held Ethan die samen met de vrouwelijke hacker Kat opzoek gaat naar Oscar en ondertussen al airbladend zoveel mogelijk schade probeert aan te richten aan de voertuigen en gebouwen van GCP.

TRICKSTYLE RETURNS

Airblade is gemaakt door Criterion software. Het bedrijf waarvan we eerder de hoverboard game Trickstyle zagen verschijnen. Geen wonder dat Airblade eigenlijk een soort uitgewerkte versie van Trickstyle is. Deze keer ligt de nadruk veel minder op racen maar meer op verschillende mission objectives die vaak behaald moeten worden met een boel stunts en vette moves.



Verticaal, tegen een paal... dat willen we toch eigenlijk allemaal.


In de Gianni Romme position.



"Hé blade-scheet, wel effe in je eigen schermpie blijven hè?"

De levels waarin Airblade zich afspeelt zijn werkelijk immens. Denk aan wolkenkrabbers waar je naar toe springt, enorme kabelbanen, levels die zich binnen afspelen in gigantische ruimten en ga zo maar door. Het is werkelijk indrukwekkend maar ik moet er gelijk bij zeggen dat het voor mij allemaal wel wat simpeler had gemogen want Airblade is op deze manier niet bepaald een realistische game. Maar ja, wat lul ik nou; airbladen is sowieso niet realistisch.

EXTREME SPORTS

De opdrachten die je in Airblade moet vervullen worden aangegeven door een pijl maar gelukkig is die pijl niet heilig. Het is namelijk mogelijk om je eigen route te bepalen die vaak veel sneller is dan de voorgekookte oplossingen die het spel je biedt.
Deze vrijheid is een welkome afwisseling want bij een spel als dit wil je gewoon een beetje je eigen weg gaan en je bent waarschijnlijk meer bezig met het oefenen en uitvoeren van stunts en het verkennen van het level dan met het zo snel mogelijk uitvoeren van de opdrachten.
In de conclusie van deze review gaven we al aan dat men hoopt met deze game een Tony Hawk concurrent te hebben gemaakt maar dat lijkt ons maar de vraag. Airblade is gewoon geen skategame, ook al zijn de makers overtuigd van de aantrekkingskracht op skaters.
Airblade is echt een super spectaculaire titel die vooral in het begin een overdonderende indruk op je zal maken maar als je de over-the-top lokaties en stunts weghaalt, blijft er eigenlijk helemaal niets over.
De extreme sports hype die rond deze titel hangt, blijkt als sneeuw voor de zon te verdwijnen op het moment dat ik Tony Hawk 3 weer in mijn Dreamcast stop en het bekende geluid van wieltjes op asfalt hoor. Hmmm eindelijk weer thuis.


Heeft die gozer z'n haar vastgespijkerd of zo?

Gearbox Software / Sierra / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.sierrastudios.com

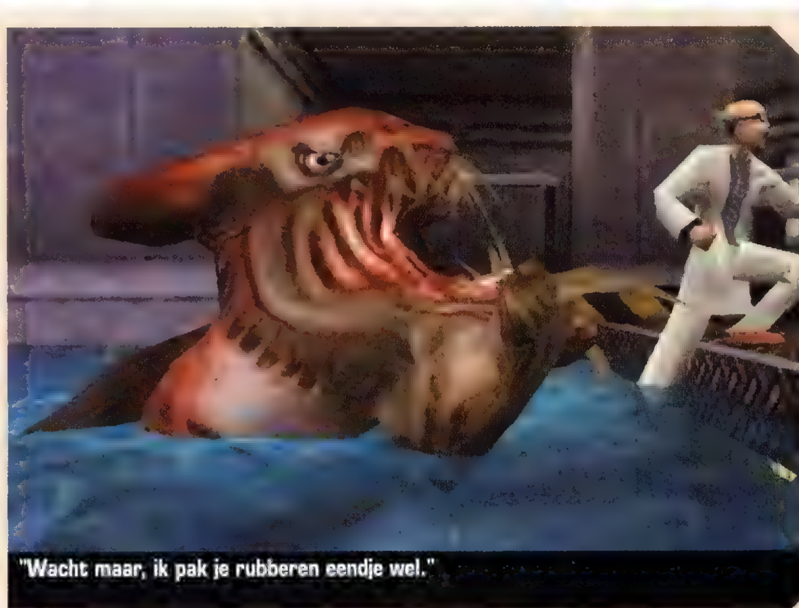
PLAYSTATION 2

J.J.

GRAPHICS	7	REPLAY	8	GAMEPLAY	8	SCORE 75

De klasse van Half-Life blijft op de PS2 kaarsrecht overeind en de Decay mode zorgt zelfs voor verfrissing. De matige graphics, onhandige Multiplayer en de matige besturing vallen tegen.





"Wacht maar, ik pak je rubberen eendje wel."

HALF-LIFE



"Hellup, ik heb een alien op bezoek in m'n broek!"



"Rennuuh, achter die deur zit Erica Terpstra in lingerie!"

Daar hebben we Half-Life versie 2.638.972. Lekker weer het Black Mesa instituut in en net doen alsof ik niet weet wat me te wachten staat. Zucht...

Half-Life voor de PS2 bestaat uit drie onderdelen. Het spel Half-Life zelf, een verrassende nieuwe mode genaamd Decay en de Four Player Splitscreen Multiplayer mode.
Beginnen we met het spel zelf. Je speelt net als op de PC Gordon Freeman, een medewerker van een instituut waar zeer geheime experimenten worden uitgevoerd. Wat een gewone werkdag lijkt te worden, draait uit op een ramp als een proef mislukt en men allerhande alien tuig het instituut inzuigt. En jij mag die buitenaardse puinzooi natuurlijk weer opruimen.
Half-Life bleek in 1998 het startschot voor een nieuwe generatie shooters die bruut knalwerk paarden aan een sterke en aansprekende verhaallijn. Cutscenes (door de engine zelf gegenereerd) en scherpe dialogen met voorbijgangers gaven je het gevoel dat je in een film aan het spelen was. Onder andere Deus Ex en Red Faction volgden deze trend. In de PS2 is aan deze opzet niets veranderd, ook op de console van Sony word je echt het verhaal ingezogen.

KARTELS, KARTELS

Grafisch gezien was Half-Life in 1998 top of the bill. Vandaag de dag doet het allemaal wat flets aan, helemaal als je het vergelijkt met moderne PS2 games als Red Faction, Devil May Cry en de demo van Metal Gear Solid 2. Daar komt nog eens bij dat de PS2 versie van Half-Life lijdt aan de anti aliasing ziekte. Het is soms echt kartels all over the place. Storend, te meer je weet dat veel developers dit probleem inmiddels verholpen hebben.
De typische shooter gameplay is ook met de controller te doen. Ik ben er niet wild enthousiast over maar echt frustrerend wordt het ook niet. Na een paar minuten wennen, kon ik me redelijk goed door de gangen heen bewegen.
Het mikken is wel een crime. Je hebt een soort auto-aim die je in de buurt van de vijand brengt maar het laatste zetje moet je zelf geven met de analoge stick en dat gaat nu niet bepaald makkelijk. Vaak raakt de vijand je eerder dan dat jij hem in de smiezen hebt. Dat was met de muis wel anders.
Maar goed, dat gezeik hebben we al vaak genoeg gehad en ik denk dat een geoefende PS2 gamer prima met de besturing uit de voeten kan.

DECAY

De Decay mode is speciaal voor de PS2 gemaakt en dat zie ik graag. Gearbox Software heeft tenminste iets meer gedaan dan alleen stomweg poorten.
Decay speel je met zijn tweeën en samen werk je een aantal missies af. Gaat er een dood, dan moet je samen opnieuw beginnen. Het is dus zaak een goede taktiek af te spreken. Decay is een leuke toevoeging, speelt goed en echt geschikt voor een console.
En dan is er nog de Four Player Multiplayer mode; daar was ik persoonlijk niet zo kapot van. Waarschijnlijk verwend door de sessies op internet, waar je met een veelfout van die vier door de gangen rent. Vier man is eigenlijk net te weinig voor een goed fragfeest.
Komt nog eens bij dat de splitscreen niet bijdraagt aan de overzichtelijkheid. Je kunt niet om je heen kijken en we hadden op de redactie dan ook vaak veel moeite om elkaar te vinden. PS2 gamers zullen er best lol aan beleven maar op zeker niet de thrill ondervinden die PC-gamers momenteel dagelijks meemaken op de vele servers. Wat dat betreft is het de hoogste tijd dat de PS2 in de Benelux online gaat. ◀



Een perfekt slachtoffer voor de meedogenloze hartendief.



"Ooh wat opwindend, zo met onze lopen tegen elkaar."

Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.scea.com

PLAYSTATION

BORIS

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
7	7	7	75

Hoewel Syphon Filter 3 een waardige opvolger is, toont de game wel zonneklaar aan dat de PSX z'n langste tijd gehad heeft.





Les 1: nooit zwaaien naar een sniper!

SYPHON FILTER 3

We waren allemaal een beetje verbaasd toen Sony aankondigde dat Syphon Filter 3 op de PSX zou worden uitgebracht. Waarom niet een mooie glimmende PS2 versie vroeg iedereen zich af?

Sony denkt dat er nog een boel gamers zijn die zitten te wachten op nieuwe games voor de eerste PlayStation. Ik twijfel er niet aan dat dat ook zo is maar gaan gamers ook de volle mep betalen voor spellen die er echt een stuk minder mooi uitzien dan wat we vandaag de dag gewend zijn door de grafische krachtpatserij van de next gen consoles?
Ik schrok echt toen ik Syphon Filter 3 opstartte en die oude blokkerige en vooral lelijke graphics zag. Was het echt zo erg geweest al die jaren? Ja dus en ik heb met pijn aan mijn ogen het eerste level zitten spelen. Ongelofelijk hoe snel je verwend raakt want ik weet nog dat ik Syphon Filter 2 echt een mooie titel vond en eerlijk gezegd ziet deel 3 er nog een klein beetje beter uit.
Oké, omdat het de laatste dikke titel op de PSX is, gaan we gewoon een jaartje of twee terug in de tijd en doen we alsof we nog nooit een PS2 of een Dreamcast gezien hebben.

HEAD SHOTS

Gabe Logan is voor de derde keer back in business en net als in de vorige twee delen moet de wereld beschermd worden tegen gestoorde terroristen die in het bezit zijn van het dodelijke Syphon Filter virus. Een gevoelig thema sinds de aanslag op het WTC in New York, vandaar ook dat Sony de release van SF3 heeft uitgesteld om de marketing campagne aan te passen.
Syphon Filter leunt kwa spanning in de gameplay vooral op geïsoleerde momenten. Zoals wanneer de vijand net in je gezichtsveld komt en je 'm staat op te wachten en genadeloos voor zijn kop knalt. Die hoogtepunten zijn het waar deze game het van moet hebben en net als in de voorgaande delen lijkt dat meer dan genoeg om van dit spel een hit te maken.

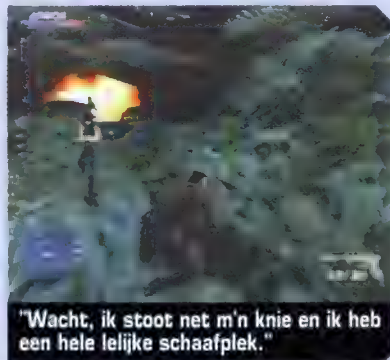
Of toch niet? Is het eigenlijk te weinig? Maar waarom is me dat dan nooit eerder opgevallen? Syphon Filter 3 bundelt immers de goede kanten van het eerste en het tweede deel. Met andere woorden; de vrijheid van het eerste deel wordt gecombineerd met de schaamteloze aktie van het tweede deel en ondanks dat wil ik meer. Ik wil betrokken worden in een spel. Ik wil in het verhaal zitten en er nog aan denken als ik bij wijze van spreken boodschappen sta te doen. En dat is bij Syphon Filter 3 eigenlijk niet het geval.

GEWOON TE OUD

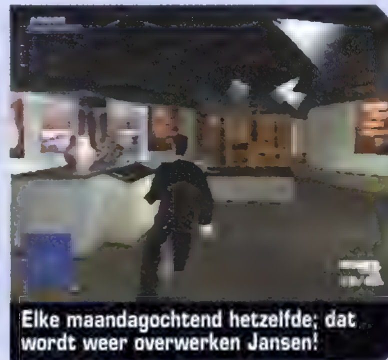
Ik vermoed dat ik toch verwend ben door de komst van de Dreamcast en de PlayStation2 en ik denk met mij een hele generatie gamers. Hoe goed Syphon Filter ook was en ondanks de indruk die het tweede deel op me heeft gemaakt, is deel 3 gewoon op het verkeerde platform uitgebracht en heeft het daarnaast ook nog eens veel te weinig diepgang.
Nee, er bestaat geen twijfel over; dit spel is alleen geschikt voor de gamers die nog een warme herinnering koesteren aan de eerste twee delen en nog eens onbezorgd naar grove, zwaar gepixelde headshots willen kijken.
En tegen iedereen die nog geen PS2 heeft en eigenlijk aangewezen is op PSX toppers als deze, zou ik willen zeggen: "doe jezelf een lol en koop een PlayStation 2, deze shit heeft z'n beste tijd gehad." ◄



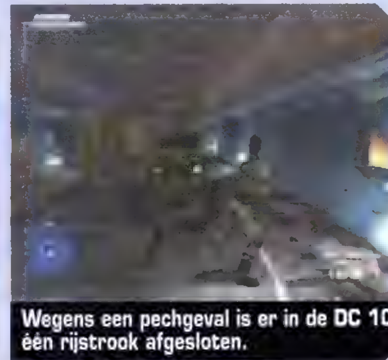
En nu de CD van Hazes er in: 'armor, armor, armor.



"Wacht, ik stoot net m'n knie en ik heb een hele lelijke schaafplek."



Elke maandagochtend hetzelfde; dat wordt weer overwerken Jansen!



Wegens een pechgeval is er in de DC 10 één rijstrook afgesloten.



CLOSE MET DE CUBE

Half oktober waren we uitgenodigd om in het hoofdkwartier van Nintendo Benelux een paar uur met de GameCube, Luigi's Mansion en Wave Race: Blue Storm te stoeien. Nu, dat hadden we al een paar keer eerder gedaan, op de E3 en op de Nintendoshow bijvoorbeeld. Wel was dit de eerste keer dat we de NGC op konden pakken, de snoertjes er uit konden trekken en de kubus van alle kanten konden bekijken en openmaken. We laten jullie meegenieten.

Het ultieme geluk: Niels, Jurjen en Jeroen aan de slag met de NGC. Hoeveel mensen zouden niet met ons willen ruilen? Niels schijnt de impakt van het moment echter niet te bevatten, de man is al in slaap gevallen. Droomt waarschijnlijk van gruizige Bomberman-vrouwtjes.



De NGC's is net zo groot als Jurjen's hoofd! Is dat ding nou zo compact of Jurjen's hoofd zo groot?
Let ook even op het handige plastic handvaatje boven op de NGC. Je kunt je kubus straks meenemen naar school, je vrienden of de kroeg en hem daar aansluiten op de dichtstbijzijnde TV om je potje Wave Race voort te zetten. Hoe mooi kan het leven zijn.

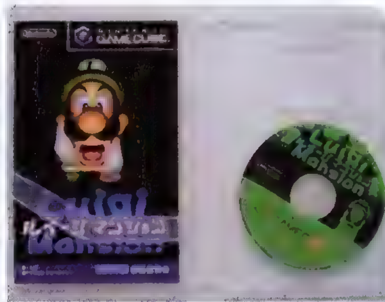


Wat een verschil; de toch wel wat lompe N64 (vergeleken met de huidige flashy next gen consoles) naast de nieuwe kubus. De NGC kan er kwa breedte bijna twee keer in. De kubus neemt zeer weinig ruimte in en is ook nog eens verrassend licht. Hoewel de NGC er volgens de meerderheid van de redactie niet echt stoer uitziet (vooral vanwege de kleur), kun je er wel mee voor de dag komen. Het vierkantje is best trendy en misstaat absoluut niet naast je TV.

Ook hier valt weer de enorme ruimtebesparing op. De nieuwe robuuste plastic DVD doosjes waar de NGC



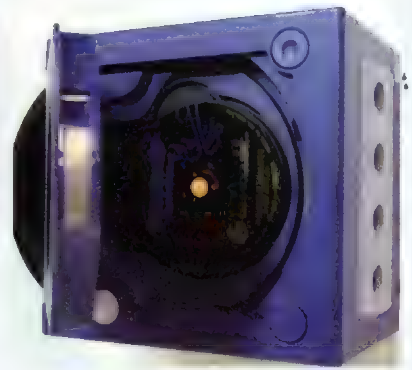
games zich in bevinden zijn plat (ruim 1 centimeter) en passen met gemak in de oude N64 gamesdozen. Het grootste voordeel is echter de duurzaamheid. Waar de oude N64 verpakkingen binnen de kortste keren geplet waren, kun je deze doosjes jarenlang zonder kreukels bewaren. En we kennen genoeg lezers die daar prijs op stellen.



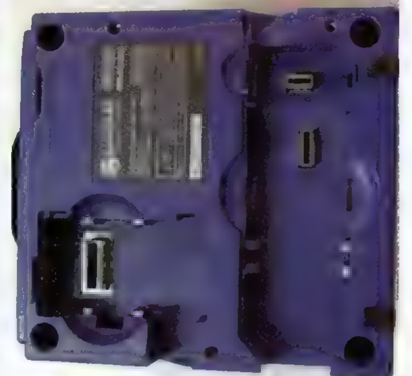
En dit zie je dus als je straks je eerste NGC doos opent. Veel loze ruimte en een mini-DVD. Komt natuurlijk nog wel de handleiding bij.



We blijven krimpen; geen lelijke plastic cartridges meer maar een geinig klein mini-DVD'tje. Pas als je de DVD naast een PC CD-ROM legt, zie je het enorme verschil. Stoer gedaan Nintendo!



Een shot wat jullie vast nog niet vaak gezien hebben: een geopende GameCube. Met één druk op de eject knop opent zich de klep en wordt de mini-DVD zichtbaar. Het schijfje laat zich makkelijk plaatsen en weghalen. Makkelijker dan bij de PS2 die, als je hem rechtop hebt staan, nog wel eens voor wat geprieel kan zorgen.



Eigenlijk mocht dit niet maar de Nintendo waakhonden werden net even uitgelaten en dus haalden we de onderkant van de NGC open want daar konden drie klepjes weg.
Wat zich openbaart is in de ene opening twee serial ports (grote en een kleine) voor een modem en in de andere een aansluiting voor breedband internet. O jongens, konden we maar alvast online Cuben hier in de Benelux.



De voorkant van de NGC (althans de plek waar je de controller(s) en me-

morycards in stopt) ziet er volgens ons wel stoer uit. Het porumt gewoon, die vier gaatjes voor de controllers en de twee sleuven voor de cards. En het oog wil soms ook wat.



Ook hier valt weer op hoe klein het opslagmedium van de NGC is. Je moet gewoon oppassen dat je hem niet kwijtraakt of dat de hond 'm opeet. De NGC kent twee sleuven waar je de card in kunt stoppen.

Trek nu je ogen maar weer even van de goed gemanicuurde vingers van Jurjen af en let op de bovenkant. Nintendo heeft hier een simpel design gehanteerd. Je hebt de klep in het midden, en op de hoeken de power knop linksboven, de reset knop links onder en de eject knop rechtsonder. Allemaal netjes binnen een en hetzelfde gebied.

Jeroen mocht de controller vasthouden omdat hij van de hele redactie de grootste klauwen (en mond) heeft. En zoals je kunt zien op de foto, hij kan alle knoppen prima bereiken...

Dankzij de glooiing in de twee schouderknoppen, liggen de vingers er echt heerlijk op. In vergelijking met de PS2 controller en besturingsreus van de Xbox, vinden we de controller wel weinig stoer. De funktionaliteit is echter perfekt en daar gaat het toch eigenlijk om.







WAT VIEL ONS NOG MEER OP

In de vorige PU heb je al een uitgebreide spelervaring gekregen van een aantal NGC launch-games. Daar hebben we dit keer dan ook niet zo op gelet. Jurjen kent beide games inmiddels op zijn duimpje en Jeroen is al een aardig eind in Luigi's Mansion gevorderd. Onze aandacht ging daarom vooral naar de techniek en funktionaliteit. Is de NGC wel relaxed om mee te spelen want lange laadtijden, lelijke graphics, een slechte resetfunktie en dergelijke, kunnen de gamefun flink verstieren.

INSTALLEREN NGC
Fluitje van een cent. Iedereen die weet hoe de N64 geïnstalleerd moet worden, zal geen enkele moeite hebben met de nieuwe kubus. Binnen vijf minuten ben je aan het gamen.



LAADTIJDEN
Waren die er dan? Oké, we zijn eerlijk; er waren laadtijden bij Luigi's Mansion en Wave Racer maar wel extreem kort. Binnen een paar seconden kon je spelen. Als dit de trend wordt bij de NGC-games dan juichen we dat toe. Daar zou de PS2 bij sommige spellen nog wat van kunnen leren.

ANTI-ALLIASING
De beelden van de twee games die we zagen waren helaas niet vrij van kartels. Vooral bij lange zwarte lijnen, kon je het goed zien. Het gekartel is echter een stuk minder dan bij de PS2. We zijn dan ook erg benieuwd naar de Xbox. Het schijnt dat ze daar de kartels wel compleet weg hebben weten te krijgen.



KLEUREN
Zoals te verwachten viel van Nintendo, is het weer een groot feest op het scherm. Echt alle kleuren van het pallet worden gebruikt. Grafisch gezien kan de NGC dan ook de concurrentie met de tweede generatie PS2 games prima aan. De eerste generatie PS2 games zijn zelfs geen partij voor de eerste generatie NGC spellen.

SOUND
Briljant en helder en dat heeft ook voor een groot gedeelte te maken met Nintendo zelf; die besteden namelijk ontzettend veel aandacht aan geluid. En dus was de NGC voorstelling niet alleen een lust voor het oog maar ook voor het oor. Misschien staat het geluid standaard wel een beetje aan de harde kant en daar zullen pa en ma niet zo blij mee zijn.

SCHOKBESTENDIGHEID CONTROLLER
Euh, het was niet de bedoeling maar de lompe J.J. liet de controller uit zijn handen stuiteren en het effekt van de val was nihil. Zowel de kubus als de controller zien er crashproef uit. Dat gevoel wordt waarschijnlijk voor een groot gedeelte veroorzaakt door het plastic uiterlijk van de NGC. Je denkt dat ie best kan stuiteren... en dat kan ie ook.

RESET KNOP
Werkt razendsnel. Zo snel dat Jurjen, die al heel wat uren met de kubus heeft gespeeld, hem constant gebruikte als hij naar een ander speelmode wilde gaan.



PLAYSTATION 2

SCORE **79**

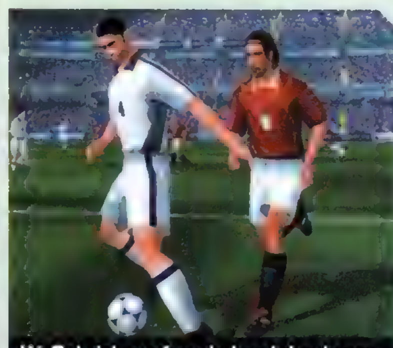
GRAPHICS	7	REPLAY	8	GAMEPLAY	8

Helaas niet al te veel verbeteringen ten opzichte van de preview versie maar al met al is TIF 2002 een goed verzorgde footiegame met een behoorlijk lange houdbaarheid geworden.




Yep, daar is onze eigen dikke lul drie Bierhoff weer.


Ook oranje watje Patje zit deze zomer aan het strand op z'n gatje.


Hé Gabriel, geef me 'n hand dan lopen we samen naar die leuke keeper.

THIS IS FOOTBALL 2002

Zal Sony met hun eigen voetbalspel op de PS2 kunnen opboksen tegen de naderende giganten FIFA 2002 en ISS Pro Evolution?

Tja, het wordt een beetje een eentonig verhaal; EA komt jaarlijks met een nieuwe FIFA-game die gretig aftrek vindt bij de massa, Konami levert volgens veel hardcore liefhebbers met ISS de beste voetbalserie (al doet men dat minder frequent dan EA) en in het spoor van deze twee volgen jaarlijks een handvol ontwikkelaars die (vaak tevergeefs) hun stinkende best doen om een minstens gelijkwaardige titel af te leveren.
Sony daarentegen heeft met hun This Is Football titels op de PSX redelijk wat lof weten te oogsten, al schoten ze over de gehele lengte toch wat te kort ten opzichte van eerder genoemde ontwikkelaars. Desondanks dat was 't niet meer dan logisch dat er ook een next-gen release zou verschijnen zou en ziehier: TIF 2002 is gearriveerd op de PS2.

AMSTERDAM VS. HIGHBURY

In TIF 2002 zijn er niet alleen een heleboel nationale selekties maar ook de clubteams uit verschillende Europese competities (waaronder Nederland, Spanje, Duitsland, Italië en Frankrijk) verwerkt. Dankzij de FIFPro-licentie dragen alle spelers hun echte naam, alleen geldt dit niet voor de clubs zelf. Ajax wordt gewoon Amsterdam genoemd, terwijl Arsenal 't moet doen met Highbury. Kijk, dat vind ik dan toch wel jammer; is het feestje toch net niet compleet.
De selecties van de teams hadden ook wel wat geupdate mogen worden. Zo bleek bijvoorbeeld Van Vossen ook in deze review versie nog deel uit te maken van de Nederlandse selektie, terwijl bij met name de kleinere clubs nog spelers (en zelfs trainers) zitten die voor het begin van dit seizoen al lang en breed vertrokken waren. Maar ja, misschien storen alleen mensen die volledig bezeten zijn van het spelletje zich aan deze feitjes.
Als je het allemaal geaktualiseerd wilt zien, kun je je overigens uitleven met de extreem uitgebreide editor. Hierin kan werkelijk alles aangepast worden, van het gelaat van de speler tot de motieven in de shirts. Maar geloof mij maar; zoiets wil je maar bij een, hooguit twee clubs doen. Voor je het weet ben je namelijk meer bezig met het aanpassen dan het daadwerkelijk spelen van de game en dat kan toch niet de bedoeling zijn?

LEVENDIG ZOOITJE

Ook de schoolteams zijn weer van de partij en verder vinden we de ook de dreamteams en legendarische clubteams uit het verleden terug. Logisch dus dat er heel wat competities en toernooien afgewerkt kunnen worden.
Een aardige toevoeging aan de clubcompetitie is dat je na afloop van een seizoen kunt degraderen maar je ook kwalificeren voor Europees voetbal door hoog te eindigen of de nationale beker te winnen. Blijkbaar was het niet mogelijk om hier het UEFA-stempeltje op te drukken (de Champions League heet hier namelijk European Super League) maar je kan natuurlijk niet alles hebben.
Dit geldt tevens voor de stadions,

Team Soho / Sony / Columbia / Tel: 035-6250720 / www.scea.com



die naar mijn weten alleen op de tekentafel bestaan. Wat overigens niet wil zeggen dat ze er niet mooi uitzien, integendeel; de acht stadions zijn bijzonder fraai en gedetailleerd uitgewerkt.
Ook de manier waarop het publiek is weergegeven verdient een eervolle vermelding. De fakkels, slingers en vlaggen zorgen op zich al voor een enthousiast sfeertje en wanneer je de supporters van dichtbij bekijkt, zie je ze zelfs opveren of in elkaar duiken na een al dan niet succesvolle doelpoging. De geluiden die ze erbij maken zorgen in ieder geval wel voor een vet sfeertje. Elke aanhang heeft namelijk eigen spreekkoren en liederen, zodat 't een levendig zooitje wordt.

KOMT DAT SCHOOOOT

Team Soho meldt dat men zo'n 250 gezichten (inclusief gezichtsuitdrukkingen) van gerenommeerde spelers zeer realistisch heeft weten weer te geven. Dit klopt ook wel; de echte sterren van het hedendaagse voetbal, zoals Kluivert, Beckham, Zidane en Rivaldo pik je er in een oogopslag tussenuit, de vele mindere goden zijn echter niet of nauwelijks te herkennen.
Gelukkig hebben we dan nog altijd de commentator die de namen van de spelers door de microfoon brult. In de Nederlandse versie wordt het commentaar verzorgd door niemand minder dan Hugo Walker en dat doet hij verrassend goed, al dient gezegd te worden dat het op den duur wel wat eentonig wordt. Ik hoop echt dat hier in de nabije toekomst nog meer aandacht aan gegeven wordt want het is een vaak onderschat facet van een footiegame.

MIERENNEUKEN

Ik raad iedereen die deze game speelt aan zo snel mogelijk goed genoeg te worden om de Meester of Wereldklasse moeilijkheidsgraad aan te kunnen. In de Amateurmode zul je je namelijk vrij snel storen aan de A.I. van je tegenstanders, hetgeen zich uit in ballen die ze knullig over de lijn laten lopen en meer van dat soort kleine dingetjes.
Gelukkig komt dit in de moeilijkere difficulty-settings wat minder vaak voor maar het is en blijft irritant.
Ook had men iets minder fouten in data en andere gegevens mogen maken. Waarom noemt meneer Walker NAC-speler Rob Penders steeds Ayala en wordt de bal volgens hem soms hoog overgeschoten terwijl er toch echt gekopt werd? Waarom draagt spits Zico Tumba van de Graafschap (inmiddels al lang en breed bij NEC spelend) rugnummer 1? Damn, dit soort dingen mogen op de PS2 toch niet voorkomen? Of loop ik nou weer gewoon te mierenneuken?

VRAAG LOUIS

Toch moet ik niet te veel zeiken over dergelijke details want het allerbelangrijkste van alles, de gameplay, is dik in orde. Deze benadert bij tijd en wijlen zelfs de gameplay van ISS Pro Evolution. De speelsnelheid ligt wat hoger dan in de realiteit maar je kunt hier echt niet zomaar van het ene doel naar het andere sprinten om vervolgens koel af te maken. Nee, TIF 2002 vergt behoorlijk wat inzicht.
En ook al kun je niet uit al te veel spelsystemen kiezen, het is zeker de moeite waard om er zo nu en dan eens mee te experimenteren want met star vasthouden aan het 4-3-3 concept kom je vaak niet ver. Vraag maar aan Louis.
Ook de taktieken die je tijdens het spelen met een simpele tik tegen de rechter stick kunt veranderen, laten je spelers merkbaar anders spelen. Het grote arsenaal aan moves is niet makkelijk onder de knie te krijgen maar wanneer je de steekpasses, scharen of kapbewegingen eenmaal beheerst en je je schoten op het doel steeds beter weet te plaatsen, zul je nog veel plezier beleven aan dit spel. ◀


Welke idioot heeft er een portie vlammetjes besteld?



We kunnen ze nog steeds niet aanzien, dergelijke plaatjes.


Echt, zit Gordon in het publiek?


Hé Eugène, als m'n pass iets te hard is voor je, laat je 'm maar gaan hoor.



Ik vind het toch zoooo jammer dat die hele strakke broekjes in onbruik zijn geraakt.



Een nog niet geïdentificeerde Duitser. Ach, dat Duitse team da's toch een grote eenheidsworst. Wel iets succesvoller dan wij overigens, maar dat terzijde.

PC

Cryo / Homesoft / Tel: 023-5530130 / atlantis.cryogame.com

SCORE 77 | GRAPHICS 9 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 7 | JAN

ATLANTIS III: THE NEW WORLD

De tenenkrommende, Vlaams getinte stemmen maakten Atlantis een draak van een spel om naar te luisteren. In deel 3 is het gelukkig weer gewoon good old plane English.

Om de zoveel tijd lees je ergens het gemekker dat adventures dood zijn en toch blijven er ieder keer lekker tegen alle stromen in, publisher met Adventures komen. Vaak obscure bedrijfjes met vage titels maar ook grote namen zoals Myst III onlangs nog bewees.

Ook Atlantis is een redelijke household name en als er een developer is die stug doorgaat met het maken van adventures aan de lopende band, is het Cryo wel. Soms goede, maar meestal middelmatige tot regelrecht rampzalige spellen.

Gelukkig behoort Atlantis III tot die eerste categorie en vallen direkt de prachtige graphics op.

Als naïeve, om niet te zeggen stupide Egyptologe beland je als snel in een bizar maar fantasierijk avontuur waarvan de ene lokatie nog fraaier is dan de ander.


Als je Myst had gezegd, hadden we het ook geloofd.

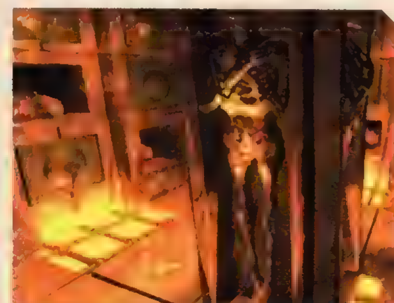
OLD SKOOL

Een echte (logische) verhaallijn ontbreekt echter totaal en het hoe en waarom omtrent de hoofdfiguur van de game wordt alles behalve duidelijk. Daar kun je je aan storen alleen dat zou wel de leuke puzzels voor je kunnen verpesten. Al blijft het bizar dat je later als ziel verder moet en je de ene na de andere vreemde puzzel in een nog vreemdere lokatie oplost, zonder enige twijfel of karakterontwikkeling.

De puzzels zelf zijn geen Myst achtige hersenkrakers maar meer handelingen op zich en het combineren van gevonden voorwerpen; lekker old skool dus.

Toch heeft het ontbreken van een vertellende verhaallijn en de manier waarop de heldin alles ondergaat een groot nadeel: je kunt je nauwelijks identificeren met de hoofdrolspeelster en dat is bij adventures toch wel van evident belang.

Liefhebbers van het genre die na Myst III nog meer sfeervol puzzelen zoeken, zullen zich aan Atlantis III echter geen buil vallen. ◄


Die zijn de houdbaarheidsdatum al een tijdje gepasseerd.


"Schat, dat was niet helemaal wat ik bedoelde met een open haard."


"Oké het worden dus sandalen, maar met of zonder sokken?"

GAME BOY ADVANCE

Hudson / Activision / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.activision.com

SCORE 45 | GRAPHICS 6 | REPLAY 4 | GAMEPLAY 4 | JURJEN

PINOBEE: WINGS OF ADVENTURE

Pinobee is een robotbijtje zonder hart. Het harteloze stuk blik speelt de hoofdrol in een videogame zonder kloten.

Het robotbijtje Pinobee gaat op zoek naar de professor die hem creëerde. Deze werd namelijk ontvoerd voordat hij Pinobee kon voorzien van een hart. Daarom trekt Pinobee eropuit om...

Moet ik nog verder vertellen? Nee, dat dacht ik al. Het verhaal is flut, maar van een platformgame verwacht ik ook niet anders.

Wat ik wel verwacht, is een leuk en gevarieerd spel. Helaas laat de game het ook op deze punten afweten.

GEESTDODEND

Pinobee laat zich snel en accuraat besturen, waardoor je hoopvol aan zijn avontuur begint. De Flying Dash, die Pinobee in acht richtingen uit kan voeren, voelt erg prettig aan. Deze Dash kan worden opgevoerd, waardoor het robotbijtje steeds verder en hoger kan vliegen.

Helaas, het spel zelf is allerminst een hoogvlieger. Al snel begint het gebrek aan uitdaging en variatie aan het speelplezier te knagen. Vaak heb je een level uitgespeeld voordat je het gevoel hebt dat je er echt aan bent begonnen.

Je gebruikt je dash om zonder enige moeite over vijanden en hindernissen heen te vliegen, wordt via een handjevol kanonnen door het level geschoten, glijdt van een paar hellingen en, kijk eens aan, daar is de uitgang alweer.

En het volgende level? Meer van hetzelfde. Dezelfde vijanden, dezelfde trampolines, dezelfde geestdodende gameplay.

PENNYWAFEL

In amper drie uur tijd snel je met Pinobee door de 22 levels waaruit dit avontuur is opgebouwd, terwijl je ondertussen een pennywafel verorbert en met je mobieltje tussen oor en schouder luistert naar de eindeloze monoloog van je vriendin.

Daarna kun je de levels nog zo vaak je wilt doorkruizen, op zoek naar bonusbloemen en andere extra's. Dit is echter zo saai en frustrerend dat je al na een half uurtje beseft dat zelfs het gezever van je vriendinnetje amusanter is. "Hoe zat het nu ook alweer, liefje? Zei zij echt dat hij zei dat zij dat gezegd had?"

NO FUN

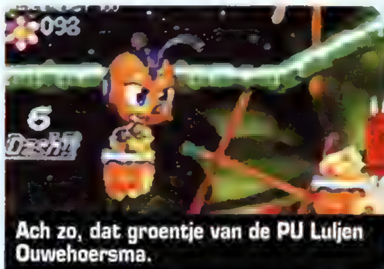
Vreemd genoeg lijkt het of de ontwikkelaars van Pinobee: Wings of Adventure écht hun best hebben gedaan van deze game iets bijzonders te maken. Handgeschilderde achtergronden, leuke animaties, vlot scrollende aktie en een fijntjes afgestemde besturing bewijzen dit.

Kwa (zie je Ed, ik leer het wel!) levelontwerp, variatie, leercurve en fun slaan ze de plank echter volledig mis. Er zijn tot nu toe drie GBA-platformers verschenen die je tijd en geld waard zijn en daar hoort Pinobee niet bij.

Ga dus voor Wario, Mario en Rayman (in die volgorde), zij zullen je honger naar toffe platform-aktie beter weten te stillen dan dit vluchtige zoemertje. En kick je op snelheid, dan wacht je gewoon op Sonic. ◄



Waaat een 45?! Welke idioot heeft mijn game gereviewed!



Ach zo, dat groentje van de PU Luljen Ouwehoersma.



Dat ventje zal ik 'ns effe z'n aambeien lek prikken. Banzai!!

Raven/ Activison / Contact Data / Tel: 035-5394000 / sof.raven-games.com — PC

J.J. — GRAPHICS 8 — REPLAY 8 — GAMEPLAY 8 — SCORE 65

SOLDIER OF FORTUNE SPECIAL EDITION

Add-ons en special editions, het is een genre apart. Soms heb je er wat aan, vaak betreft het een regelrechte ripp-off. SoF Special Edition valt helaas in die laatste categorie.

Soldier of Fortune Special Edition is echt alleen geschikt voor gamers die SoF nog nooit gespeeld hebben, prent dat goed in je hoofd. Een ieder die de game al in zijn bezit heeft, raad ik ten sterkste met een grote boog om dit spel heen te lopen. Waarom? Omdat de extra's van de Special Edition voor het overgrote gedeelte (min of meer) gratis van het net te downloaden zijn. Neem de nieuwe multiplayermaps en de bugfixing; het staat al op het net. Andere extra's van SoF SE zijn totaal overbodig, zoals de strategiegids van Brady Games. Op het internet vind je voor niks prima walkthroughs.

En dan heb je nog een aantal toevoegingen die binnenkort op het net te vinden zullen zijn, zoals de nieuwe levels en de trailer van SoF 2. Die trailer stelt overigens weinig voor. Het is een filmpje van een dikke minuut, waaruit je weinig kunt opmaken.

DAGJE FUN

Heb je SoF nog niet thuis in de kast staan, dan zou deze Special Edition de aanschaf waard kunnen zijn; de game is immers erg goedkoop. (Check echter eerste even of het originele spel niet in de budgetbak te vinden is en haal daarna de rest van het net, ben je nóg goedkoper uit.) Voor de paar tientjes die de Special Edition gaat kosten, heb je echter op zeker een dagje fun. Langer niet, want de singleplayer missies speel je snel uit. Daarna ben je afhankelijk van de Multiplayer mode, die weliswaar goed is maar in de Benelux niet zo'n fanbase heeft als Counterstrike, UT of Quake.
Mocht je slechts geld voor één enkele shooter hebben de komende maanden, wacht dan even en ga voor SoF 2, Unreal 2, of Return to Castle Wolfenstein, daar heb je op zeker veel meer plezier aan.
Het is ook daarom dat ik SoF SE een 65 geef. Het is weliswaar geen slecht spel (dat zie je aan de deelcijfers) maar ik wil het gedrag van uitgevers om steeds maar weer add ons en special editions met weinig meerwaarde uit te brengen, gewoon niet aanmoedigen. Stop het originele spel in de budget bak, plaats de bugfixes en nieuwe levels eenvoudig bereikbaar op het net en stop de rest van de energie in een nieuwe game. Je zult zien dat deze werkwijze je veel meer fans oplevert. ◄


Bleekgezicht stil zijn, mij denken horde bizons in aantocht.

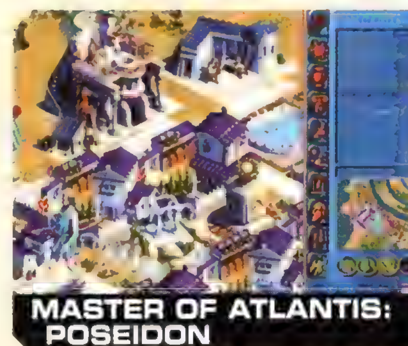

Oké met die broek ga ik zo verder, nu eerst het bovenstukje.


Haantje de domste.

Impressions Games / Sierra Studios / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / poseidon.impressionsgames.com — PC

JAN — GRAPHICS 9 — REPLAY 6 — GAMEPLAY 7 — SCORE 77

Master Of Atlantis: Poseidon is de officiële add-on voor Master Of Olympus – Zeus. Dat houdt in dat je de originele game dus echt in je bezit moet hebben, wil je deze uitbreiding kunnen spelen.
Onder het kopje 'meer van vrijwel precies het zelfde' (overigens was het origineel een heel erg leuke game) is het aan de speler om deze keer het rijk Atlantis uit te bouwen tot een welvarende en machtige gemeenschap. Hierbij zorgen nieuwe eenheden (o.a. de krachtige Atlantische vloot), gebouwen, beschavingen (Maya's, Egyptenaren en Assyriërs) en grondstoffen voor een hernieuwde kennismaking met de Griekse Mythologie. De add-on volgt precies dezelfde aanpak als de vorige city build games van Impressions en kent de strategieën die ook in Zeus, Pharaoh en Caesar III toepasbaar waren. Wat niet wil zeggen dat het niet leuk is om de nieuwe Goden Hera, Cronos of Amphitrite voor je te winnen of nieuwe monsters als de Harpijen, de Echidna of Chimere te bevechten.
Het is echter wel overduidelijk dat de hier wederom gebruikte grafische engine nu echt op zijn laatste benen loopt en dat het ook kwa gameplay ideeën hoog tijd wordt dat Impressions zich gaat bezinnen op een nieuwe formule. Het 'been there, done that-gehalte' begint langzamerhand een beetje in de gaten te lopen.


MASTER OF ATLANTIS: POSEIDON

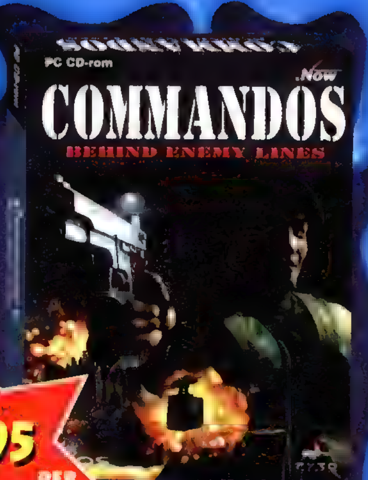
Mermaid Studio's / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.us.infogrames.com — GAME BOY COLOR

J.J. — GRAPHICS 8 — REPLAY 8 — GAMEPLAY 7 — SCORE 74

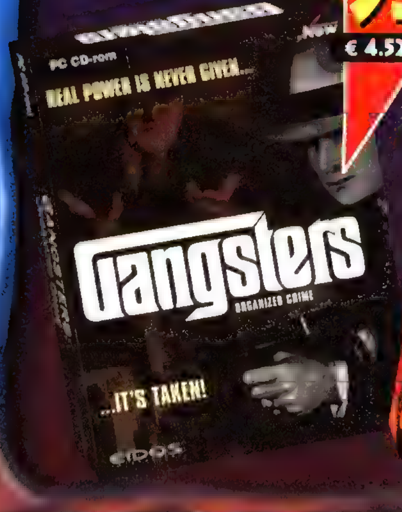
Eigenlijk heeft dit spel geen bal te maken met het maffe hondje Snoopy, behalve dan dat de figuurtjes uit de bekende tekenfilmserie en strip het tennisracket hanteren. Je vindt niets van de typerende Snoopy humor terug, nauwelijks iets van de fleurige omgeving en ook de karaktertrekken van figuren als Charlie Brown, Lucy en Peppermint Patty worden niet uitgewerkt.
Je kunt kiezen uit vijf spelmodes. Normaal (gewoon tennis), Power (powerups op de baan), Punten Race (wie behaalt de meeste punten binnen twee minuten), Sudden Win (korte partijtjes) en Squash (gebruik ook de muren langs de baan).
Het meeste plezier had ik aan de Power mode. De powerups zorgen er voor dat je onder meer kromme ballen kunt slaan, punten van de tegenstander kunt afpakken en de bal kunt bevriezen.
Overall speelt de game goed, wel had ik, zodra ik aan de bovenkant van het scherm stond, veel moeite om de ballen te retourneren. Pas als ik koos voor een snelle speler, haalde ik de meeste ballen.
Je kunt richting geven aan de ballen, hoewel het soms lastig is om te zien wanneer je de bal precies moet raken. De speler wil er nog wel eens voor gaan staan.
Samenvattend; een redelijk game die best lang meegaat, het ontbeert echter de echte fun van Mario Tennis.

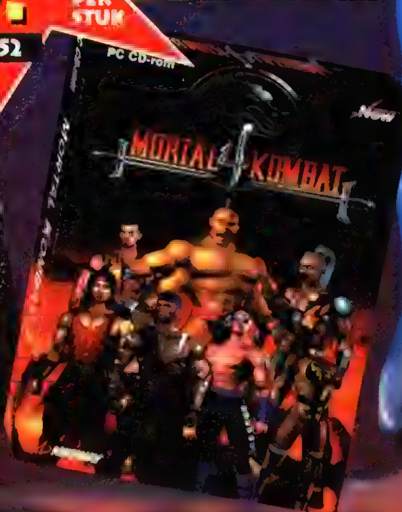

SNOOPY TENNIS





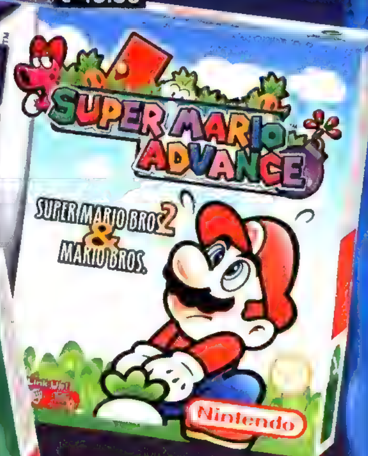
9.95 PER STUK
€ 4.52







99.95
per stuk
€ 45.36





129.95
€ 58.97

OP=OP



~~99.95~~
39.95
€ 18.13





89.95
per stuk
€ 40.82

PSX SET





PSX-set
PSOne incl. 2 Controllers
+ 1 mb Memorycard
+ Wipe Out 3, special edition

SETAANBIEDING
399,-
€ 181.06



169,-
€ 76.69

PLAY WITH POWER

Intertoys

Informatie over verkoopadressen, tel. 0180-333526 tot 12.30 op werkdagen.

Lionhead Studios / Electronic Arts / Tel: 00800-94055555 / www.bwgame.com

PC

JAN

GRAPHICS	8	REPLAY	7	GAMEPLAY	8	SCORE 82

Creature Isle is een hele leuke add-on voor Black & White die het verhaal achter jouw Goddelijke Wezen uitdiept en tegelijkertijd vooruitwijst naar wat komen gaat...



BLACK & WHITE: CREATURE ISLE

Zelf noemt Lionhead haar officiële add-on een minisequel maar dat is zwaar overdreven. Wat het wél is? Een uitdieping van de kunsten van het Wezen waar zo velen aan verknocht raakten in het origineel.

Black & White heeft ook na de release van het spel nogal wat stof doen opblazen. En dan heb ik niet over de Nederlandse vertaling die niet door iedere speler werd gewaardeerd of over de storende bugs. Nee, de echte discussie die een paar weken na de release van het spel ontstond, spitste zich toe op de gameplay. Sommige gamers waren teleurgesteld en vonden B&W geen echte game, anderen bemerkten onlogisch gedrag bij hun Wezen en weer anderen vonden het niet meer dan een fraaie Tamagotchi variant.
Ik ben het daar niet mee eens; B&W is een uniek spel. Nooit eerder heb ik in een game zo'n uitgewerkte A.I. gezien en juist die onlogische handelingen van je Wezen maakte dat je Aap of Koe niet via voorgekauwde patronen te werk ging. Nooit eerder raakte ik zo gehecht aan een virtueel computerpersonage. Je kon je doodergeren aan je Wezen of je er juist kapot om lachen en precies dat effekt probeert Lionhead ook met Creature Isle te bewerkstelligen.

BROTHERHOOD

Jij en je Goddelijke Wezen belanden op een eiland vol andere Wezens. Echter, deze Wezens hebben geen God (zoals jij, de speler) die over hen waakt. Daardoor zijn hun magische powers minder en kunnen ze de bewoners van het eiland niet imponeren.
Deze Goddeloze Wezens vormen een Brotherhood en wil jij je bij hen aansluiten dan zul je 24 trials moeten oplossen, een soort werken van Hercules zullen we maar zeggen.
Daarbij word je geholpen door twee nieuwe spreuken: een speed spell (je wordt sneller) en een cancel creature spell: een soort anti-magie spreuk die de spreuken van tegenstanders op jouw wezen te niet doet.

VERTEDEREND

De belangrijkste trial is het opvoeden van Tyke, een geel kuiken dat door jouw wezen moet worden opgevoed. Je Wezen wordt nu dus zelf papa en als het goed is zal Tyke alles leren van jouw wezen, zoals de speler dat op zijn beurt aan zijn of haar Wezen heeft geleerd. Het opvoeden van Tyke is van groot belang daar deze gele pieperd een ei moet uitbroeden om voor nageslacht te zorgen en ik verzeker, dat is al een hele klus op zich.

Voor de duidelijkheid, jij kan Tyke dus niet meppen of beïnvloeden; alles gaat via je Wezen. De interaktie is weer even vernuftig als vertederend om te zien en de A.I. van je Wezen en de andere Creatures blijven ook in deze add-on verbazen.
De trials zijn 24 minigames van uiteenlopende moeilijkheidsgraad en meestal erg hilarisch. Zo zul je tegen diverse Wezens moeten battelen in de vorm van een free fight, een potje bowlen of voetballen om maar een paar voorbeelden te noemen. Genoeg om je heel wat uren mee te vermaken en bovendien hoef je niet te stressen over andere Goden die het je lastig maken want die zijn er gewoon niet.
Als je alle trials goed hebt gedaan, mag je uiteindelijk van bil met een vrouwelijk Opperwezen (als dat niet motiverend werkt?) en kun je aan je toekomst gaan denken (je nageslacht) dat weer een staartje krijgt in Black & White 2; de echte sequel. Nee, van B&W zijn we voorlopig nog niet af en dat is, zolang de originaliteit en inventiviteit voorop blijven staan, een prettig vooruitzicht. ◄


"Kieper? Nee, ik ben de grote back."


Eén troost, het was al een ouwe bok.


Die voert wat in z'n schild.

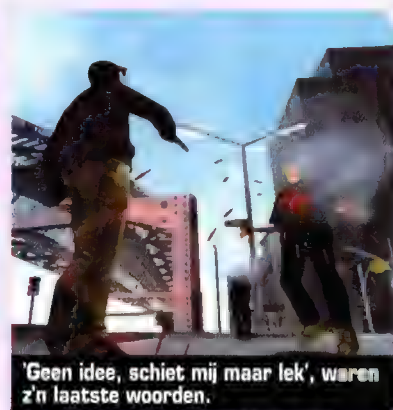

"Ach toe, mag ik schildpatrick Kluivert zijn?"

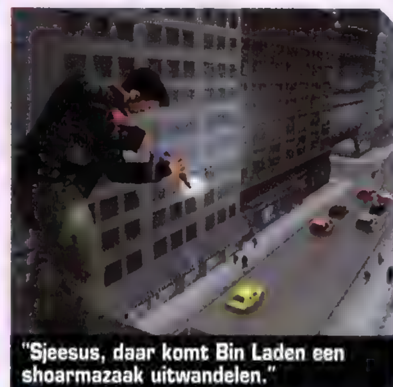
PLAYSTATION 2

SCORE 94

GRAPHICS 10 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 10

Grand Theft Auto 3 is bijna perfekt, met dank aan de kracht van de PS2 die er voor zorgde dat het spel er eindelijk uitziet, zoals het er altijd al uit had moeten zien.


'Geen idee, schiet mij maar lek', waren z'n laatste woorden.


"Sjeesus, daar komt Bin Laden een shoarmazaak uitwandelen."


"Die dacht effe een honk te stelen, dus niet."

GRAND THEFT AUTO 3

DMA Design heeft zijn best gedaan om de ijzersterke 2D gameplay van Grand Theft Auto 3 om te zetten naar een 3D model. Daar zijn ze niet alleen perfekt in geslaagd; deze game zou zelfs wel eens de grondlegger kunnen zijn van een heel nieuw genre.

Ik had een boel verwacht van Grand Theft Auto 3, zoals waarschijnlijk elke gamer die houdt van aktie, auto's en het molesteren van onschuldige voorbijgangers. Ik had echter niet gedacht dat GTA3 zo ontzettend goed zou worden. Tot ik afgelopen week eindelijk de review versie in mijn handen kreeg...
Wat hier gebeurd is, is werkelijk ongelofelijk. Deze game is niet goed, hij is meesterlijk. GTA3 is het begin van een heel nieuw genre.
De eerste GTA was goed maar het zag er allemaal een beetje gaar uit. Driver was goed maar je kon niet uit de auto en de vrijheid van GTA ontbrak. Crazy Taxi was goed maar ook hier ontbrak de vrijheid die de game tot ongekende hoogten had kunnen tillen. Nee, dan Grand Theft Auto 3; DMA heeft alles wat goed was aan GTA, Driver en Crazy Taxi gebruikt om de ultieme doe-alles-wat-je-wilt game te maken.

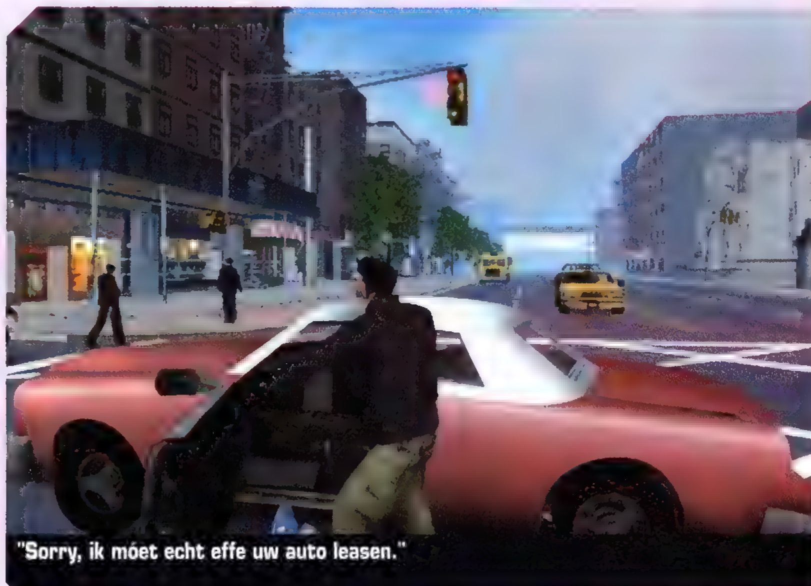
EENVOUD

Juist, je leest het goed; GTA3 is perfekt en aan de basis van perfekte games ligt eenvoud. Je begint het spel als een ontsnapte gevangene die door zijn mede bankrovers is besodemieterd. Het character van deze hoofdpersoon wordt verder niet uitgediept. Sterker nog, deze persoon zegt nooit iets. Het is geniaal want dit character ben je zelf. Je wordt dus niet opgezadeld met een of andere suffe idioot met slechte dialogen maar je speelt jezelf.
Je bent een moeilijke gast die zich zwijgzaam een weg naar de top van het criminele circuit werkt en je zult geen enkele moeite hebben om dit character voorgoed in je hart te sluiten.
In het begin van deze game heb je nog geen duidelijk doel voor ogen, dan ben je vooral bezig met het in elkaar slaan van politieagenten en het stelen van steeds vettere wagens waarmee je door de straten van Liberty City kunt scheuren.
Pas als je daar op uitgekeken bent, begin je te beseffen dat je geld moet verdienen en dat kan op een paar verschillende manieren.
In de eerste plaats is het mogelijk om een taxi te stelen en voor taxichauffeur te gaan spelen. Het is echter ook mogelijk om een ziekenwagen of een brandweer wagen te 'lenen' en tegen betaling je diensten aan te bieden. Het is zelfs mogelijk om met een gestolen politiewagen voor vigilante te spelen en eigenhandig de criminaliteit van Liberty City te lijf te gaan.
Het grote geld ligt echter bij de maffia en het is slechts een kwestie van tijd voordat je begrijpt dat je goed gebruik moet maken van je contacten en door middel van allerlei klusjes steeds verder in het wereldje terechtkomt.

DMA / Rockstar / Contact Data / 035-539400 / www.grandtheftauto3.net




De man die sneller gooit dan de framerate kan bijhouden.


"Sorry, ik móet echt effe uw auto leasen."

IMPROVISATIE

Het missie gedeelte van GTA3 is in principe niet anders dan in GTA2 maar het grote verschil zit 'm in de details. In deze game zul je namelijk constant het gevoel hebben dat werkelijk alles kan gebeuren... en het gebeurt ook.

Zo is er bijvoorbeeld een missie waarbij een ontmoeting met enkele maffiabazen fout loopt. Het blijkt een setup en als chauffeur van de stretched limo moet je zien te ontsnappen aan de Chinese bende die met een aantal wagens achter je aanzit. De limo is zo traag dat je bijna niet weg kunt komen van je belagers dus ik besloot om m'n wagen op een veilige plek achter te laten en op zoek te gaan naar grof geschut. Toen ik terug kwam bleek dat de Chinezen de limo de afgrond in hadden geduwd maar nog net niet het water in. De maffiabazen waren dus nog in leven.

Met de Chinezen maakte ik korte metten maar toen ik naar de limo liep om hem terug te rijden, bleek de motor niet sterk genoeg om het ding de helling op te rijden. Dat was een probleem want de limo was noodzakelijk voor de missie. Gelukkig had ik de Jeep waarmee ik de limo de heuvel op kon duwen en toch nog de missie uit kon spelen. Dit verhaal is tekenend voor de vrijheid die je hebt in Grand Theft Auto 3. Je zult keer op keer moeten improviseren om verder te komen en vanuit dat oogpunt bekeken is dit de meest realistische game die ik ooit heb gespeeld.


Hier klopt iets niet, maar wat?

DE KLEINSTE DINGEN

Vanaf het eerste moment dat je het spel speelt zul je jezelf verbazen over de kleinste dingen. De mensen op straat bijvoorbeeld zijn zo levendig dat je het gevoel hebt dat de stad echt een stad is. De mensen hebben emoties en dat is een hele ervaring voor old skool gamers.

Maar ook iets simpels als het instappen in een auto is tot in de kleinste details uitgewerkt. De bestuurder van de auto is vaak zichtbaar en hij rijdt echt, en ik bedoel echt echt. Als je een auto steelt en je rijdt meteen weg nadat je bent gaan zitten, heb je geen tijd om het portier goed dicht te trekken en die zal dan ook open slaan bij elke bocht. Totdat je even geen gas geeft en de tijd neemt om de deur dicht te trekken.

Zelfs na een week spelen ontdekte ik nog nieuwe dingen en situaties die ik niet voor mogelijk had gehouden.

Voor iedereen die het nog niet had begrepen; Grand Theft Auto 3 is heel bijzonder en geeft het begrip realisme in games een nieuwe betekenis. Een game dus die je niet mag missen, alleen wel jammer dat de Hari Krishna's verdwenen zijn. ◄


"Laat me niet lachen dropstaafje, ik kop die kogels van je gewoon terug."

LAST MINUTE VERANDERING?

GTA3 kent honderd missies en daar bovenop nog eens honderd bonusmissies die variëren van het zo snel mogelijk langs allemaal checkpoints rijden tot super stunts waarbij je over vijf vrachtwagens moet springen.

Het is duidelijk dat over alles in GTA3 goed is nagedacht maar na een hele tijd spelen heb ik toch een klein minpuntje kunnen ontdekken: het schieten is namelijk niet helemaal goed uitgewerkt. Eigenlijk zou ik een systeem als in Max Payne willen zien maar helaas is er gekozen voor een richtsysteem waarbij je de persoon op wie je schiet moet uitzoeken. Vaak is daar in het heetst van de strijd geen tijd voor en sterf je een jammerlijke dood.

Er gaan echter sterke geruchten dat DMA Design nog een aantal last minute veranderingen heeft aangebracht om dit probleem te verhelpen. Als dit waar blijkt te zijn dan zou deze game een nog hoger cijfer verdienen.


Er zijn van die momenten dat je je bijna onkwetsbaar voelt...


"Nee, die heeft geen baard, laat maar lopen."

Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.infogrames.com

PLAYSTATION 2

DRE

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	6	6	71

Motor Mayhem stijgt niet uit boven Twisted Metal: Black en voegt ook niets toe aan het genre, vandaar dat ik iedereen die van riding en shooting houdt, toch Sony's titel aanraad.



MOTOR MAYHEM


Dat is zeker "CAUT" vuur.


Relax man, ik wacht op alleen maar op m'n bestelling. Patatje oorlog, ja.


Als je een auto ziet met een stuk of tien uitlaten aan de voorkant, zou ik m'n middelvinger maar in m'n broekzak houden.

De makers van Motor Mayhem hebben heel goed naar Twisted Metal: Black gekeken, toch weten ze hun voorbeeld in vrijwel geen enkel opzicht te evenaren.

Het verhaal van Motor Mayhem speelt zich af in de toekomst, waar het zoals we inmiddels allemaal wel weten, niet echt goed toeven is. Sinds jaar en dag woonde er een vreemd ras in diepe tunnels onder de aardbodem. Dit ras heette Duvo en maakte een soort parallelle beschaving mee. Toen wij mensen tijdens een olieboring ooit per ongeluk - wisten wij veel - een van die tunnels onder water zetten, barstte de hel los en ontstond er een grote oorlog tussen mensen en de Duvo. Gelukkig hadden de mensen een legertje 'Minduals' gekweekt, een soort genetisch gemanipuleerde superwarriors, die hen hielpen af te rekenen met de Duvo. Maar ja, zoals dat wel vaker gaat na een grote oorlog, wist de mensheid zich in vredestijd geen raad meer met deze vechtersbazen. Tot een briljante geest een geniaal idee bedacht hoe de Minduals bezig gehouden konden worden, zichzelf ook nog eens zouden afslachten en het volk er nog eens van kon genieten ook! Er werd een soort gladiatorengevecht bedacht, waarin de Minduals het tegen elkaar konden opnemen in de meest uiteenlopende voertuigen, elk weer uitgerust met een heel eigen wapen. De Vehicle Combat League (VCL) was geboren!

ZWARE CONCURRENTIE

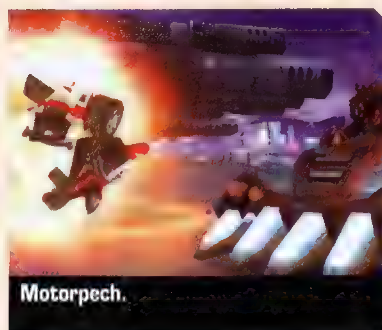
In Motor Mayhem speel je met acht characters uit de VCL en kun je racen over twaalf verschillende 3D tracks, terwijl je elkaar van de weg probeert te knallen en onderweg zoveel mogelijk powerups probeert op te pikken. Een geniaal concept dat garant staat voor een superspannende ride & shoot arcadeknaller die vast en zeker als zoete broodjes over de toonbank zal gaan. Beetje jammer voor Infogrames dat die superspannende arcadeknaller allang bestaat en dat ie ook allang als warme broodjes over de toonbank is gegaan, en dan hebben we het natuurlijk over Sony's onbetwisted ruler in dit genre: Twisted Metal: Black.

SAME OLD SAME OLD

Motor Mayhem lijkt niet alleen kwa opzet vrij veel op zijn succesvolle concurrent maar ook in de uitvoering ontlopen de titels elkaar niet al te veel.
Zo is de gameplay vrijwel hetzelfde. Er zijn veel wapens, veel powerups, veel specials en ga zo maar door. Je beweegt je voertuig met de D-pad en gebruikt de knoppen om gas te geven, te remmen, te schieten en scherpe bochten te nemen. De meeste wapens richten zich automatisch op de tegenstander en elke wagen heeft weer een geheel eigen rijstijl.
Klinkt wel heel erg naar TMB, toch? Enige verschil is misschien dat er in Motor Mayhem maar negen characters zitten en dat de graphics heel af en toe toch een klein beetje te wensen over lijken te laten.

STOTTTTER

Niet dat de game niet superspectaculair is! Het lijkt wel alsof ze bij Infogrames hun grootste best hebben gedaan om Sony's TMB te overtreffen wat kleuren, explosies en animaties betreft. En misschien zijn die animaties inderdaad wel wat mooier en zijn de environments nog een stuk interaktiever en beter uitgewerkt.
Al die felle kleuren, ontploffingen en mayhem zorgen er wel voor dat die arme Emotion Engine het af en toe een beetje benauwd krijgt en aan ' stotteren slaat en dat is natuurlijk vervelend, juist in zo'n spannende racing-shooter, waar alles draait om smoothe gameplay.


Motorpech.


Ach, zolang je niet in een zwart Golfje rijdt, zal niemand je aanhouden.

PC

SCORE 90

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	9	9

Na Operation Flashpoint heb ik niet meer zo'n zenuwslopende en uitdagende militaire shooter gespeeld. De nieuwe standaard voor tactical team-based shooters is gezet.



TOM CLANCY'S GHOST RECON

TOM CLANCY

De wereldberoemde spionagethriller schrijver Tom Clancy is momenteel populairder dan ooit. Zijn boeken verkochten al goed maar na de WTC ramp in New York, is Clancy een soort nationale held geworden. Zijn verhalen staan immers bol van het pro Amerikaanse gedachtegoed en in een van zijn verhalen beschreef hij zelfs een aanslag op Amerika die enigszins vergelijkbaar is met die op 11 september jongstleden.
Had Clancy in de voorgaande games nog enige input in de spellen, nu is de auteur slechts met zijn naam betrokken bij het spel want Red Storm maakt er geen geheim van dat een spel met de titel Ghost Recon nu eenmaal minder goed verkoopt dan een game die als Tom Clancy's Ghost Recon in de winkel ligt.
Gelukkig is de gameplay van prima niveau en daar heeft die auteursnaam weinig mee te maken. Volgens de geruchten komt de game overigens ook op de Xbox uit.

Red Storm verlaat met Ghost Recon het Rainbow Six universum en maakt ruimte voor nieuwe, outdoor tactical combat. Het resultaat is van hoog niveau.

Eerlijk gezegd werd het hoog tijd dat Red Storm nieuwe wegen insloeg. Ten eerste was de engine van de Rainbow Six serie rijp voor het museum, de graphics van de laatste games bevestigden dit.
Ten tweede had ik 't persoonlijk wel een beetje gehad met het redden van gijzelaars uit vliegtuigen, wolkenkrabbers, junglebasissen, loodsen, hangars, de PU redactie (via een MOD) en weet ik veel waar allemaal.
Red Storm besloot het gelukkig over een hele nieuwe boeg te gooien. Deze keer ga je op pad met een team soldaten en is het jouw taak om vijanden omver te knallen en diens gebouwen en militaire objekten op te blazen. En hoewel deze game met recht toe, recht aan knallen weinig te maken heeft, wilde Red Storm zich toch iets meer richten op de aktie dan in de vorige delen. Nog steeds heeft het spel behoorlijk wat realistische elementen in zich maar tegelijkertijd word je ook geholpen door de computer en hoef je minder diep te plannen en te managen dan in de vorige spellen.

Red Storm / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.ghostrecon.com




"Ha, die dacht effe rustig te schijten."


In oorlogstijden is nagelverzorging een zaak van leven of dood.


'Oké heren, bedankt voor u geduld. U kunt uw foto straks bij de uitgang van het park ophalen.'


"Zo, daar heeft de familie mier niet van terug."


Pijn in de maag? Een loden Rennie maakt daar snel een eind aan.

SPECIALISTEN

Misschien wel handig om te weten is dat je in Ghost Recon een team van zes speciale getrainde soldaten onder de muisknop hebt. Voordat je aan een missie begint stel je een team van zes man samen die zich opdelen in team Alpha, Bravo en Charlie. Je kunt hierbij kiezen uit verschillende troopers zoals riflemen, support en scouteenheden.
Je vecht deze keer tegen nationalistische Russische guerrilla's en je missies zijn zeer divers. Denk hierbij aan heel veel baddies uitschakelen, geheime info stelen, VN medewerkers redden, bruggen opblazen et cetera.
Voer je de missie goed uit en vervul je alle objectives naar behoren, dan kun je "specialists" unlocken die bijvoorbeeld zeer explosieve gadgets in hun arsenaal hebben. Deze specialisten zijn assault, demolition, sniper en heavy weapons eenheden en die zul je alle vier hard nodig hebben, zeker wanneer je tegenover tanks en bunkers komt te staan.

INGAME PLANNEN

Het grootste verschil tussen Ghost Recon en de Rainbow Six games is het plannen vooraf; nu doe je dat ingame. Via vrij eenvoudig te besturen menu's kun je routes uitzetten voor verschillende teams. Daarbij kun je bijvoorbeeld bepalen hoe de teams reageren op eventuele confrontaties met vijanden. Je kunt instellen dat ze moeten gaan schieten, dekking moeten zoeken, zich schuil moeten houden enzovoorts.
Het mooie is dat je tussen al je leden kunt switchen en dus meteen bij de aktie kunt zijn als je dat wilt. Het fraaie van dit ingame plannen is dat je voortdurend taktieken kunt wijzigen en meteen kunt reageren op nieuwe situaties.
Daarnaast heeft Red Storm het dankzij een ervaringssysteem voor elkaar weten te krijgen dat het echt zin heeft om als speler al je teamleden levend en wel naar het einde van de missie te loodsen. Na iedere missie krijg je namelijk punten die je over je teamleden kunt verdelen. De punten kun je toekennen aan vaardigheden als Stealth, Weapon, Endurance en Leadership. Een zeer aardige feature waardoor je je eenheden veel minder als kanonnenvoer zult beschouwen en je je uitgedaagd voelt om foutloos te spelen.

ZENUWSLOPEND

Het resultaat zijn behoorlijk zenuwslopende missies waarbij de vijand pittig weerwerk biedt. Sowieso is een verdwaalde kogel genoeg voor een snelle dood, dus je dient voortdurend op je hoede te blijven. Daarbij zijn de omgevingen gigantisch groot en de vijanden verplaatsen zich ook de hele tijd.
Zo was ik een keer een wachtpost aan het besluipen en opeens werd ik in mijn rug aangevallen door onverwachte vijandelijk back-up. Gelukkig is er een threat indicator; een soort radar die aangeeft wanneer vijanden dicht in de buurt zijn maar doordat je veel tussen je teams switcht, vergeet je daar wel eens op te kijken. Bedenk daarbij dat sommige missies zich 's nachts afspelen en je begrijpt dat ik af en toe met kabbelend kontvocht achter mijn PC zat.
De vernuftige A.I., toegewezen aan je vijanden en je teamleden wordt nog eens extra benadrukt door de fraaie animaties van de karakters. Alle personages bewegen zeer overtuigend en zien er bovendien allemaal anders uit. Je hebt dus nooit het gevoel tegen een blik dezelfde snorren of baarden te vechten.
Red Storm heeft door dit alles wel ingeleverd op andere aspekten van de graphics. Zo zijn de omgevingen vrij kaal en zijn games als Medal Of Honor of een Castle Wolfenstein gewoon mooier. Desalniettemin staat Ghost Recon ook uiterlijk zijn mannetje en zijn met name de soldaten fraai uitgewerkt.

MULTIPLAYER

Die speelbare versie die we van Ubi Soft hadden gekregen, had nog niet de optimale multiplayer funkties in zich maar gaf ook op dit punt alvast een visitekaartje af.
Ghost Recon kunnen we gaan spelen met maximaal 36 spelers tegelijk en verschillende maps en spelvormen zijn aanwezig. Je kunt het ook met andere ingelogde spelers tegen de computer opnemen of samen met de computer tegen anderen gaan vechten.
Daarnaast zal het spel een grote online replaywaarde krijgen daar mods ondersteund worden en Red Storm gratis een leveleditor en andere tools verstrekt, en zo hoort het ook! ◀

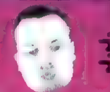
PC

Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.xcomenforcer.com

SCORE 62

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
7	5	5

X-Com Enforcer is knallen met het verstand op nul; dat kan leuk zijn maar de arcade gameplay is in dit geval te weinig uitdagend en het spel te snel uitgespeeld.



J.J.





"1, 2, 3, 4, 5, 6, 7... wie moet jou een zoentje geven?"



"Netjes een laser-achtbander met dubbele schroef, zonder terugslag."



Laatst m'n plee mee ontstopt, moesten de stront uit de schoorsteen vegen.

X-COM ENFORCER

X-Com Allegiance, de eerste shooter uit de X-Com legacy is (voorlopig) van tafel. In plaats daarvan krijgen we X-Com Enforcer... en die valt vies tegen.

In X-Com Enforcer speel je een mech warrior die van een professor de opdracht krijgt om alle aliens die hij tegenkomt, over de kling te jagen. En geloof me, je komt er in de dertig levels heel wat tegen. Hoe meer aliens je doodt, des te meer punten (data points) je krijgt en met die punten kun je weer de uitrusting van de robot verbeteren.
Dit upgraden is een enorme versimpeling van het upgraden in de oude X-COM games, waar je echt bezig was om je de veroverde nieuwe technieken op je eigen robots uit te proberen.
De gameplay kun je het best vergelijken met Serious Sam. Net als in deze geinige shooter uit Kroatië, is het knallen, knallen en nog eens knallen geblazen. De vijanden komen af en toe in absurde hoeveelheden op je afgestormd, met als gevolg dat je bij tijd en wijle je linker muisknop tot pulp drukt. Meer dan dit knallen doe je niet, slechts tussen de missies moet je even nadenken als je de verworven punten omzet in upgrades van wapens en uitrusting.

IMMORTALITY CHEAT

Op zich heb ik niets tegen arcade shooters. Met Serious Sam heb ik bijvoorbeeld samen met Jan heel wat uurtjes lol gehad. De gameplay in XCE is echter zo repeterend en zo weinig uitdagend, dat ik verwacht dat de meeste gamers het na tien levels wel voor gezien houden.
Ik zal mijn stelling even onderbouwen. Allereerst bestaan alle opdrachten zo ongeveer uit 'red de mensen' (loop over ze heen en ze zijn vrij) en 'kill de aliens'. En veel moeite om de aliens op te sporen heb je niet, wat ze komen met tientallen tegelijk op je loop afstormen. Dat heb je dus op een gegeven moment wel gehad.
Ten tweede is de tegenstand te verwaarlozen. Blijf je steeds heen en weer bewegen en hou je de vinger op de linker muisknop gedrukt, dan is het vrijwel onmogelijk om te sterven. Daar komt nog eens bij dat jouw wapens veel te krachtig zijn, de robot automatisch richt en dat jouw uitrusting na een paar levels zo sterk is dat je bijkans onkwetsbaar bent. En shooters zijn leuk bij gratie dat je kunt sneuvelen, valt die spanning weg, wat blijft er dan nog over? Het is een beetje alsof je met de immortality cheat geaktiveerd aan het rond rennen bent.
Er is nog wel wat strategie in het spel gestopt doordat je maar één wapen kunt vasthouden. Loop je over een ander wapen heen, dan heb je die vast. Het zou dus zaak moeten zijn goed uit te kijken waar je loopt, ware het niet dat alle wapens een even vernietigende uitwerking hebben op de aliens... en dus speer je relaxed alle kanten op.
Ten derde zijn de levels weinig inspirerend uitgewerkt. Het is dankzij de krachtige Unreal Tournament engine niet echt lelijk maar je bevindt je steeds in dezelfde soort omgevingen en dus wordt je visueel nauwelijks geprikkeld.
Ook de verhaallijn kan niet boeien; die is gewoon een slap excuus voor het knallen en dat knallen verveelde dus ook al.
Blijft over de Multiplayer mode; die is wel aardig, alhoewel ik niet verwacht dat hier hele clans voor gevormd worden. Daarvoor zijn de wapens te beperkt en de robots te weinig divers. ◄

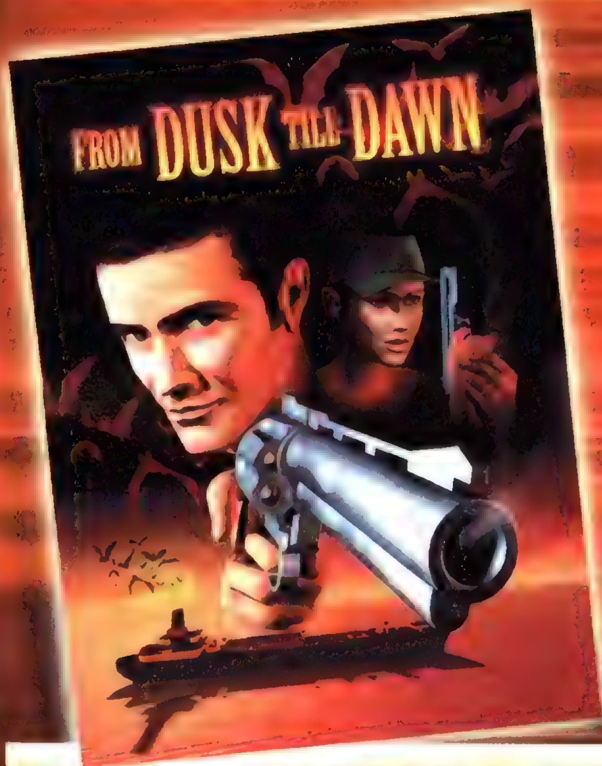
GRATIS

VOOR NIEUWE ABONNEES

From Dusk Till Dawn of Dune t.w.v. fl. 55,-

DUNE (PC)

Als hoofd van de Fremen, de woestijnstrijders, neem je deel aan het gevecht om de dominantie van Arrakis, de enige planeet waar Spice geoogst kan woorden.
Spice, de meest waardevolle substantie in het Universum, groeit op een woestijnachtige planeet, die alles te boven gaat: DUNE.
Misschien zal je er eindelijk in slagen de sluwe vijand te verslaan en erkend te worden door de Arrakis als de Messias, van wie de profetie al zo lang heeft gesproken.



OF



FROM DUSK TILL DAWN (PC)

Denk jij dat je kunt ontsnappen uit de 'Rising Sun'? Vergeet het maar! Dat is een verduiveld slecht idee. Deze oude tanker is omgebouwd tot een extra beveiligde gevangenis, op initiatief van het Amerikaanse Ministerie van Justitie en SEK TEK, een organisatie die gespecialiseerd is in veiligheidssystemen. Aan boord bevindt zich een groep doorgewinterde, keiharde criminelen.
Behoorlijk vervelend, jij bent de bewoner van een cel, niet groter dan 6 m², en dit charmante optrekje maakt deel uit van de dodencellen op het best bewaakte schip ter wereld.

Je naam: Seth Gecko
Je reputatie: intelligent, sluw en gewelddadig
Je strafblad: verpletterend
Je toekomst: geen

Bij een jaarabonnement op

POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

Vul de kaart in of

Bel: 023-5566789

Word nu abonnee van Power Unlimited.
Kies je als welkomstcadeau From Dusk Till Dawn of Dune voor de PC, dan betaal je voor 12 nummer f 71,40. Je kunt ook kiezen voor een eenmalige korting.
Je betaalt dan slechts f 59,50 voor 12 nummers (2 gratis!).
In België kost een jaarabonnement BF 1500, hiervoor bel je: 02-7762233.
Het welkomstgeschenk van je keuze krijg je dan thuisgestuurd.
Belgische lezers kunnen ook kiezen voor een korting: je betaalt dan Bf 1200.
Abonneren kan ook via www.powerweb.nl

MARVEL SPECIAL

Activision heeft goede zaken gedaan door de Marvel licentie binnen te slepen maar het is nog even de vraag of al die Marvel fans tevreden zijn met de transformatie van het uit papier en inkt bestaande Marvel universum naar de digitale wereld.

Anders dan in Amerika is er in ons kikkerlandje maar een klein groepje liefhebbers dat regelmatig een Marvel comic aanschaft. Een nog veel kleinere groep heeft een abonnement en vindt dus iedere week of maand een Marvel comic op zijn deurmat maar die kleine groep kaaskoppen zit dan ook gelijk tot over z'n oren in de avonturen van Spider-Man, The X-Men, Captain America, Generation X en weet ik wat voor helden nog meer. Het Marvel universum is immers groot, heel groot.
Als Marvel fan was ik zeer te spreken over de Spider-Man game van Activision voor de PSX en hoopte ik dat er snel daarna nog meer sterke Marvel games zouden volgen. Helaas bleven die uit (alleen werd Spider-Man op iedere bestaande console uitgebracht), slechts een zeer matige X-Men game zag nog het licht en dat was dat.
Het einde van de Marvel reeks op de console leek in zicht. En dat terwijl er nog zoveel andere helden zijn. Die heel goed passen in een game. Denk aan Iron-Man, The Fantastic Four of the Hulk. Al deze helden hebben al eens een hoofdrol mogen vertolken in een game, maar om nu te zeggen dat het hier supergames betrof, nee. Maar nu Activision zo een goede indruk heeft achter gelaten met de eerste Spider-Man game. Hunker ik naar meer.
Gelukkig voor mij en alle Marvel fans komt er weer een aantal games aan. Te beginnen met drie Spider-Man games en twee games met de X-Men in de hoofdrol.
Later zullen daar nog wat games bijkomen van onder andere, The Fantastic Four en Iron-Man. De vraag is echter kunnen zij het comicbook gevoel overbrengen naar de spelcomputer? ◀



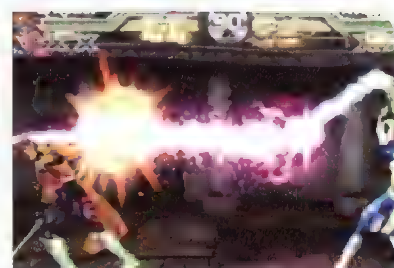
Zeg Rogue, Electric Boogie is way out, woman!



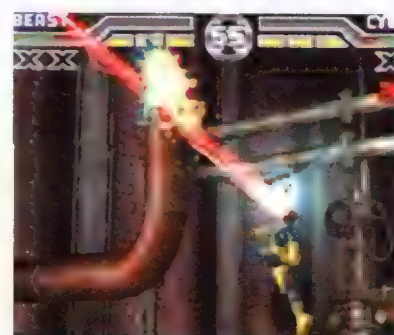
Hé blauwe, niet solle met die bolle want het zal je berouwe.



Waar Rogue is, is vuur.



Nu krijgt ze het met Gombik aan de stok.



Effe dat lek dicht lassen.

GAME BOY ADVANCE

JEROEN	GRAPHICS	8	REPLAY	7	GAMEPLAY	7	SCORE 74

X-MEN: REIGN OF APOCALYPSE

Toen ik hoorde dat Activision bezig was aan zijn eigen 2D X-mannen avontuur hoopte ik op een soort arcade remake voor de GBA maar dat is 't helaas niet geworden.

In X-Men: Reign of Apocalypse heb je de keuze uit vier leden van de X-Men: Rogue, Storm, Wolverine en Cyclops. Ze zijn om een of andere reden in een verkeerde dimensie beland en op zoek naar een manier om daar weer uit te komen.

Anyway bij dit soort games gaat het eigenlijk niet om het verhaal, bij 2D side scrolling beat'em ups gaat het erom dat wanneer je de credits over je scherm ziet rollen, je een zak ijs nodig hebt om je opgezwollen vingers wat rust te geven.

BUTTON BASHEN

Opgezwollen vingers zul je na afloop zeker hebben maar dat heeft ook een negatieve oorzaak: de gameplay is namelijk niet super. Het is lastig om de moves uit je mouwen te toveren en vaak is button bashen het enige alternatief.
Ook dan zijn er nog momenten waarop je haast niet aan een pak rammel kunt ontkomen maar toch heeft dit spel de ware X-Men fan behoorlijk wat te bieden.
Zo biedt de game vooral veel fun in de VS mode waarin je tegen elkaar kunt knokken met naast de vier beschikbare X-Men ook nog eens een shitload te unlocken baddies. ◄



Erg handig voor als je jeuk hebt, die lange vingers.

PLAYSTATION

JEROEN	GRAPHICS	7	REPLAY	7	GAMEPLAY	7	SCORE 71

X-MEN: MUTANT ACADEMY 2

Het grootste minpunt van deel een was de te lage snelheid van de gameplay. Zouden de X-Men in dit tweede deel wel goed op stoom komen?

Kenmerk van goede 2D knokspelletjes is dat de gameplay snelheid hoog ligt. Kijk maar naar Street Fighter of beter, de verschillende SNK beat'em ups. Je zult als een dolle moves uit je mouw moeten toveren en bijzonder snel moeten reageren, wil je kunnen overleven op het digitale slagveld. XMMA 2 mist dat vitale element helaas net zo hard als z'n voorganger.

NIEUWE GEZICHTEN

Ondanks het gemis van de nodige snelheid zit XMMA 2 wel een tikkeltje beter in elkaar dan deel 1.
Zo zijn de combo's niet alleen uitgebreid, ze zijn ook nog eens makkelijker uit te voeren.
Ook zijn de luchtgevechten verbeterd en bieden weer mogelijkheden tot nieuwe taktieken.
Een ander niet onbelangrijk punt is de toevoeging van acht nieuwe gezichten: Rogue, Forge, Nightcrawler, Havok en vier geheime karakters. Geen vechtspel zonder nieuwe gezichten, zullen we maar zeggen.

Alle karakters hebben weer een aantal moves tot hun beschikking die je allemaal kunt leren in de dangerroom. In deze kamer geeft Professor Xavier les in de grondbeginselen van het vechten.
Deze mode is dan ook verplichte kost voor iedere beginnende X-Men.



Even een open ruggetje dichttrappen.

NIEUW

Andere bekende modes zijn er in de vorm van Arcade, VS en Survival Cerebro. In de laatste mode kan je zien wat je tot dusver allemaal hebt weten te unlocken want net als in het eerste deel zit XMMA 2 ook weer vol verrassingen.
Zo zijn er weer diverse kostuums te verdienen, artworkjes te bekijken en zie je wie je hebt weten te unlocken.

Ik zal ze niet aan je verklappen, ik wil alleen even kwijt dat er twee bij zitten die ik nog ken van de Marvel VS Capcom beat'em up.



Heerlijk die paarse brei door m'n dij.

2D VS 2/3D

Ik vertelde al over de tegenvallende snelheid en ik zal even kort uitleggen wat ik daar precies mee bedoel.
2D beat'em ups behoren in een pleuris tempo te worden gespeeld, waarbij je de blaren op je twee duimen hebt staan als je de credits voorbij ziet rollen. Je zult als een gek je moves moeten maken terwijl je je tegenstander nauwlettend in de gaten houdt en anticipeert op iedere beweging die hij maakt.
Het is eigenlijk een potje ultra snelschaken.
Bij XMMA 2 miste ik dat adrenalinepompende gevoel, daarvoor gaat het allemaal net niet snel genoeg.
Deze uitleg brengt mij bij een ander punt. Bij een 2D beat'em up gaat er niets boven het uitvoeren van een gelukte 45 hit combo. Het is weliswaar een vrij simpele move die niet eens zoveel schade aanricht maar het is en blijft toch een heerlijk gevoel en vooral een bijzonder fraai gezicht als je een 45 hit combo loslaat op je tegenstander. Je beeldscherm wordt gevuld met een kleurenbrij en de woonkamer wordt gevuld met het knetterende geluid van het aantal klappen dat je tegenstander vangt. Gewoonweg heerlijk. Dat gevoel van voldoening miste ik bij XMMA 2 en da's jammer. ◄



Zulke lightsabers hebben die Jedi's niet he?


Even wat hagedissen.



Toch effe bellen of ze niet zo'n grote Spider-Man hebben.


Daar is dus die rode draad.

PC

SCORE 86

GRAPHICS	7	REPLAY	9	GAMEPLAY	9	JEROEN

Spider-Man op de PC is in geen enkel opzicht veranderd ten opzichte van eerder verschenen console versies. Toch is dit verplichte kost voor iedereen die de game niet heeft gespeeld op de N64, PSX of DC.

SPIDER-MAN

Spider-Man is nog steeds dé game voor de Marvel fan, het voelt heerlijk aan om met onze vertrouwde wall-crawler van gebouw naar gebouw te swingen of door simpelweg via de muur naar boven te klimmen.
Je zult waarschijnlijk al met een schuin oog gekeken hebben naar de score en daar zul je ongetwijfeld gezien hebben dat bij de replay een bijzonder hoog cijfer prijkt.
Dat cijfer staat daar niet voor niets; heb je de game namelijk uitgespeeld dan zul je 'm zeker nog een keer spelen. Zo bulkt de game van secrets die je kunt unlocken, zijn er geheime Spider-Man covers verstopt en heeft Spidey niet alleen zijn rood blauwe spinnenpakje maar ook nog een stuk of negen andere in de kast hangen, allemaal met verschillende eigenschappen.
Zoals mocht worden verwacht, ziet Spidey er op de PC retestrak uit (hoewel de FMV een beetje tegenvalt).
Een ander sterk punt zijn de bescheiden specs, zodat iedereen met een redelijke PC genieten kan van deze dijk van een game. ◄


Die blauw/zwarte idioot is een symbioot.

Activision / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.activision.com

GAME BOY ADVANCE

JEROEN	GRAPHICS	7	REPLAY	6	GAMEPLAY	7	SCORE 72

Dat je met de GBA een opgefokte SNES in je kontzak hebt, hebben we al gezien met games als Mario Kart, Wario Land 4 en Final Fight One. Ik verwachtte dan ook heel veel van deze Spider-Man game

SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE

Zeker de kwaliteit van Final Fight One had mij nieuwsgierig gemaakt naar de mogelijkheden van Spidey op de GBA. Nu is deze Spider-Man game niet echt een side scrolling beat'em up, zoals Final Fight; er zitten immers platformelementen in en je zult hier en daar moeten klauteren op een manier die we alleen van Spider-Man gewend zijn, toch wordt er wel degelijk een pot geknokt.
De GBA Spider-Man heeft mij een beetje teleurgesteld. Zo zijn de graphics niet echt om over naar huis te schrijven. De animatie van Spidey de andere badguys zijn weliswaar erg goed gedaan maar met name de achtergronden zijn wat flets. Ook kreeg ik niet echt het comic gevoel dat ik had bij de Spider-Man games op de consoles, hoewel de game wel wordt opgesierd met een paar mooie getekende cut-scenes.
Verder miste ik bijvoorbeeld de brutale oneliners van Spidey en dat hadden ze best op kunnen lossen met wat losse kreten in de stijl van Mario Advance of Rayman Advance. Dat brengt mij meteen bij het geluid: de muziek is erg goed en ook de verschillende geluiden als spinnemans over metalen gedeelten loopt, zijn oké. De Spidey sense is echter niet te horen als je de muziek een beetje hard hebt staan en dat kan er toe leiden dat je niets merkt als er gevaar dreigt.
Al is Mysterio's Menace geen bijzondere game, waarbij nog dient te worden aangetekend dat het avontuur aan de korte kant is.


Even voor de duidelijkheid, das dus mis.

PLAYSTATION

JEROEN	GRAPHICS	8	REPLAY	9	GAMEPLAY	9	SCORE 86

Deel 1 was top maar spinnetjes kunnen ook heel hard vallen. Met die gedachte startte ik de PSX op.

SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO

Ik zat bij Spider-Man Enter Electro al vanaf de eerste seconde op het puntje van m'n stoel. Je wordt meteen getrakteerd op een FMV met een korte samenvatting van wat er zich allemaal in het eerste avontuur heeft afgespeeld. Na het zien van dat filmpje begint het echt te kriebelen en daarna volgt meteen de intro die het avontuur in volle gang zet en waaruit blijkt dat Electro, badguy numero uno, niet van plan om zich te laten opsluiten...

SNELTREINVAART

Enter Electro begint een beetje aan de simpele kant, eerst krijg je uitgebreid les in het swingen van gebouw naar gebouw, het gebruik van je web shooters en het schoppen en slaan. Net zoals we dat gezien hebben in deel een, het enige verschil is dat je nu les krijgt van onze blauwe vriend Beast in plaats van de slanke Black Cat. Iedereen die Spider-Man al eens heeft gespeeld zal dan ook weinig problemen ondervinden met dit eerste level.
De game begint pas echt vanaf level 2, als Spider-Man in de krant leest dat niet hij maar Captain Amerika de badguys uit deel een heeft opgerold. Vanaf het dak ziet hij een groepje ongure types een bank overvallen. Een van hen springt op de motor en raast weg. Spidey mikt een Spidey tracer op de motor en dan is het aan jou om het overgebleven gespuis in te rekenen.
Vanaf dit punt is het menens en raast Spider-Man door het avontuur heen.



Spidey zit nog steeds muurvast.

Je zult echt geen enkel moment achterover kunnen zitten, het verhaal gaat in sneltreinvaart verder.

ZWAKTE

Wat deel een zo goed maakte was dat je geen moment het idee had dat je met iets onzinnigs bezig was. Je viel elke keer weer met je neus in de dikke shit.
Ook nu is dat gevoel aanwezig.
Als je denkt dat je met een beetje swingen zo hup, op een wegrijdende trein kunt springen, heb je het mis en anders duikt zo maar uit het niets wel die eikel van een Sandman op en die komt echt niet langs om jou zijn zandkoekjes te laten proeven. Op deze manier zul je ook nog even in aanraking komen met the Lizzard. Ja Marvel fans, in deeltje 1 was Dr. Curtis Conner's alter ego niet aanwezig maar hij is er deze keer wel en ik kan je verzekeren dat het zweten is om hem klein te krijgen.
Alle badguys hebben overigens zwakke punten, zoals dat hoort bij badguys. Zo heeft Sandman een hekel aan water en heeft Shocker een behoorlijk laag IQ. Tijdens zo'n boss fight stikt het dan ook van de objekten die je kunt gebruiken om de zwakke punten van iedere boss uit te buiten.
Dit geeft Spidey een klein voordeel tegen ietwat sterkere supervillains, net als in de comic zullen we maar zeggen.

CAMERA

Toch vallen er ook een paar kleine minpuntjes te noteren.
De camera is op sommige momenten echt een pain in the ass. Vooral als je het tegen the Lizzard op moet nemen en hem wat injekties moet geven om 'm te verzwakken, zul je snel om moeten draaien.
De camera draait op die momenten als een dolle om je heen en de kluts raakt zoek.


Met wat injecties ben je hen zo de baas.

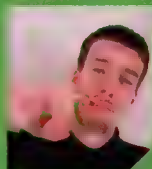
Een welkome aanpassing in deel 2 is dat er nu meer gepuzzeld moet worden, in plaats van alleen maar rennen, springen en swingen.
Een laatste pluspunt is dat een kleine deel van de game zich nu ook eens op straat afspeelt in plaats van op de daken van gebouwen en in riolen.

POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

Het is best zwaar iedere maand zo'n Eeuwig Leven in elkaar sleutelen. Niet dat het veel werk is (Ed haalt de fouten er toch wel uit) maar ik ben momenteel hooked aan This is Football 2002. Ik moet en zal alle cups in mijn virtuele prijzenkast hebben staan, en dat allemaal op wereldklasse. Ja PUners het leven is zwaar. O moet gaan, de tweede helft begint.

JEROEN



STUUR JE EEUWIG LEVEN POST NAAR:

POWER UNLIMITED
EEUWIG LEVEN
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

EEUWIGLEVEN@POWERUNLIMITED.NL

VOOR SPOEDGEVALLEN KUN JE TERECHT BIJ:

Nintendo Spellijn:
Nederland: 0909 - 04 90 444 (1 gulden per minuut)
België: 0900 - 10 800 (18 franc per minuut)

Sony PlayStation Lijn:
Nederland: 0909 - 90 00 000 (99 cent per minuut)
België: 0900 - 00 000
(hoogtarief 6,05 franc per 20 seconden,
laagtarief 6,05 franc per 40 seconden)

PC

AGE OF EMPIRES

Druk op <enter> tijdens het spel om de chatbox te openen. Voer dan onderstaande codes in om de cheatcodes te aktiveren.

rock on	Geeft je 1000 stenen
lumberjack	Geeft je 1000 hout
robin hood	Geeft je 1000 goud
cheese steak jimmy's	Geeft je 1000 voedsel
marco	Toont je de volledige map
polo	Geen fog of war
aegis	Sneller bouwen
natural wonders	Geeft je de controle over de dieren
resign	Je verliest de missie
i love the monkey head	Geeft je de beschikking over VDML
how do you turn this on	Geeft je de COBRA wagen
torpedo #	Vernietigt tegenstander #
to smithereens	Geeft je de beschikking over een saboteur
black death	Vernietigt alle vijanden
i r winner	Je wint de missie

Christiaan Delfgauw | Internet



PSX

ROSSWELL'S CONSPIRACIES

Level Password	
2 BFBBBFBH	10 BPVVBFBQ
3 BGBBBFBJ	11 BQVVBFBR
4 BHBBBFBK	12 BRVVBFBS
5 BJBBBFBL	13 BSVVBFBT
6 BKBBBFBM	14 BTVVBFBV
7 BLVVBFBM	15 BVVVBFDB
8 BMVVBFBN	
9 BNVVBFBP	



PS2

RESIDENT EVIL CODE VERONICA X

Battle mode
Speel het spel uit op de difficulty setting van je keuze, het spel zal nu saven en je de Battle mode geven.
First Person view
Speel het spel uit op Easy of Normal setting.
Linear Launcher
Haal een A-Ranking voor Chris, Steve, Wesker en alle twee de versies van Clair om de Linear Launcher te krijgen. Hij komt in je inventory terecht de volgende keer als je Battle mode speelt.
Speel als Steve Burnside
Haal een A-Ranking met Chris of pak de Gold Luger replika uit de la-puzzel in de basement als Chris. Het correcte antwoord is: Rood, Groen, Blauw en de Vierde la.
Cross Fire me de sub-machineguns van Steve in Battle mode
Dood alle zombies in een kamer op één na. Loop naar hem toe en druk op x.
Speel als Alternate Clair in Battlemode
Haal een A-Ranking in Battle mode met Clair
Speel als Alternate Chris in Battle mode
Speel Battle mode uit met Wesker
Speel als Wesker.
Pak Wesker's Sunglasses uit het Incubation Lab na de pauze als Chris. Hij heeft alleen een mes en twee mixed herbs. Of haal Steve en speel daarna de Battle mode uit met Chris met een A-Ranking.
Hints
Toets "Veronica" in wanneer je alle deuren en liften moet openen om Clair te redden en binnen 5.00 minuten moet evacueren.
Vind de Casino Room als je met Wesker speelt in Battle mode. Wesker zal uit de slot-machine een Magnum halen. Deze heeft maar 6 kogels, maar 5 is genoeg om Alexia type 1 te verslaan.
Portrait puzzle solution (Met de klok mee als je voor de deur staat)
Vrouw die de thee set vast heeft (4).
De man met rood haar met tweeling (7).
Man met rood haar met thee set (2).
Man met rood haar die een plaat vasthoudt(6).
Man met vaas (1).
Man met kandelaars (5).
Ga daarna de trap op naar het portret met de jonge man van de projector.
Extra animaties in Battle mode
Nadat je als Chris de Hunter en de sweeper heb doodgemaakt, ga dan gelijk naar de kapotte spiegel.
Als Steve moet je in de kamer waar je de keuze krijgt om naar de Casino Room of verder te gaan met de Battle mode, alle zombies/monsters doodmaken. Loop daarna naar de machine.
Als Wesker moet je kijken naar de dokter z'n borstkas.
Met Clair moet je naar de hal waar het koud is. Ga nu terug lopen (niet rennen!) naar de deur en druk op action.
Sander Raadjes | Huizen

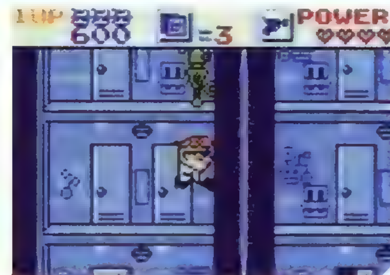




GBC

DEXTER'S LABORATORY: ROBOT RAMPAGE

Speel als Super Robot
Tijdens het titelscherm druk je op: A(10), B(10), Select.



TIP VAN DE MAAND

PSX

X-MEN MUTANT ACADEMY 2



Alles unlocken
Druk als je in het hoofd menu komt op: select, omhoog, L2, R1, L1, R2.

Het pak uit de X-men movie
Als je met figuren zoals Wolverine of Cyclops speelt, druk dan vierkantje om ze te selekteren en dan kruisje na het laden van de scherm.

Speel als Psylocke
Speel de game uit met Wolverine in Arcade mode.

Speel als Juggernaut
Speel de game uit met alle characters en Psylocke in Arcade mode.

Speel als Professor Xavier
Speel de game uit met Juggernaut. Dan ga je op Magneto staan en hou je L1 ingedrukt als je een karakter moet selekteren.

Speel als Spider-Man
Vecht in Arcade mode tot je Spider-Man tegenkomt, versla hem en speel de Arcade mode vervolgens uit. Om hem te selekteren moet je op Cyclops gaan staan en L1 ingedrukt houden als je hem selekteert.

Tim Groen | Amsterdam

PS2

PARAPPA THE RAPPER 2

Blauwe hoed	Speel de game uit
Roze hoed	Speel de game uit met de blauwe hoed
Gele hoed	Speel de game uit met de roze hoed
Song test	Speel de game uit met de gele hoed om het nieuwe dog huisje te krijgen, hier kun je luisteren naar alle liedjes van levels die je uitgespeeld hebt met een cool rating

PS2

EXTREME G3

Oneindige shields	Pauzeer de game en druk [L1] + [R1], [L2] + [R2], [L1] + [L2], [R1] + [R2]
Oneindig turbo	Bij het main menu: [L1] + [R1], [L2] + [R2], [L1] + [R1], [L2] + [R2]
Oneindige ammo	Tijdens het team [SELECT] menu: [L2], [R2], [L1], [R1], [L2] + [R2], [L1] + [R1]
Alle tracks	Tijdens het main menu scherm: [L1](2), [L2](2), [R1](2), [R1](2), [L1] + [R1] + [L2] + [R2]
Win altijd de XG Career mode	Tijdens het main menu: [L1] + [R1] + [L2] + [R2], [L2] + [R2], [R1] + [R2], [L1] + [R1] + [L2] + [R2]
Extreme lap challenge	Tijdens het main menu: [L1], [L2], [L1], [R1], [L1], [R2], [L1] + [R1], [L2] + [R2]

GBA

EARTHWORM JIM

De volgende codes allemaal invoeren terwijl de game op pauze staat.

Level Select
→, R, B, A, L, L, A, R.

Buttville level
L, A, ↑, R, A, R, A, SELECT.

Down The Tubes level
↑, L, ↓, A, R, A.

For Pete's Sake level
R, L, R, L, A, R.

level 5
R, L, A, B, B, A, L, R.

Snot A Problem level
↑, SELECT, L, R, ←.

What The Heck level
SELECT, R, B, ↓, L, B.

PC

NO ONE LIVES FOREVER

Tijdens het level met het zinkende schip moet je ergens een pijpleiding lek schieten zodat het water omhoog gaat. Ga dan door het trapgat, blijf aan de binnenkant staan en doe vervolgens de deur dicht. Je ziet dat het water stopt met stijgen.

Frans Wakker | Internet

PC

RAYMAN 2

Als je leven bijna op is druk je op pauze en tik je: gain life. Als het goed gaat hoor je gejuich en je leven is dan weer helemaal vol.

Nick van Tuijl | Internet

PC

STRONGHOLD

DEBUG: een "command line parameter" om de Cheat mode mee te aktiveren.

ALT-B	Verandert het bouwtype met één
ALT-C	Verandert een character
ALT-F	Verandert bouwtype met tien
ALT-K	Vernietigt random een vijandelijk kasteel
ALT-L	Verandert een character level (druk herhaaldelijk in om te activeren)
ALT-P	Promoveert een character
ALT-Z	Vernietigt alle vijandelijke units op het scherm

Michael Schuuring | Internet



CHECK DE CHEATS VOOR:

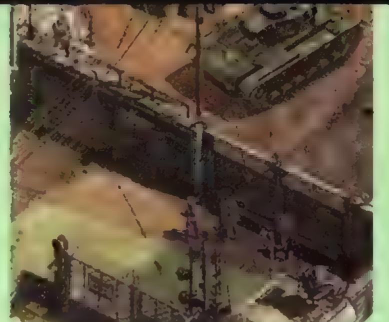
Age of Empires	(PC)
Commandos 2	(PC)
Dexter's Laboratory	
Robot Rampage	(GBC)
Extermination	(PS2)
Extreme G3	(PS2)
No One Lives Forever	(PC)
Parappa The Rapper 2	(PS2)
Rayman 2	(PC)
Red Faction	(PC / PS2)
Resident Evil Code Veronica X	(PS2)
Roswell's Conspiracies	(GBC)
Stronghold	(PC)
X-Men Mutant Academy 2	(PSX)

PC

COMMANDOS 2

Stage1 - NORMAL, XHGDR: HARD, PLKUM: VERY HARD, PVTSL
Stage2 - NORMAL, WKUC4: HARD, JE5SH: VERY HARD, SKDJF
Stage3 - NORMAL, YSM51: HARD, DFY3B: VERY HARD, 3DYNG
Stage4 - NORMAL, B7D8F: HARD, K9D3H: VERY HARD, 9BG3S
Stage5 - NORMAL, 3GHSL: HARD, NMWQ9: VERY HARD, KJWJK
Stage6 - NORMAL, AZLM1: HARD, 16G3L: VERY HARD, E2J7H
Stage7 - NORMAL, JAHSG: HARD, WL3CZ: VERY HARD, ZX78Y
Stage8 - NORMAL, UN63A: HARD, LPQ6T: VERY HARD, TRIB4
Stage9 - NORMAL, VAZ2P: HARD, SRCM8: VERY HARD, TRD78
Stage10 -NORMAL, 9TT5W: HARD, PAEN8: VERY HARD, 1LPQD

Ralph Peeters | Brunssum



WALKTHROUGH RED FACTION (PS2 / PC) (DEEL 2)









Zoals we in het vorige nummer beloofd hadden, volgt hier deel twee van de Red Faction walkthrough.

Als alles goed gegaan is, ben je door Gryphon veilig door het gebied heen geleid en kun je jezelf opmaken voor het volgende gedeelte van de game. Er komt een vrij simpel gedeelte. Je moet er echter wel voor zorgen dat Gryphon niet het loodje legt. Zorg er dan ook voor dat je hem niet in een vijandelijk vuur leidt. Als je dat weet vol te houden, heb je geen kind aan het gedeelte. Het leukste deel van de game begint.

SPACESHUTTLE

Na een aantal forcefields en een hoop bewakers kom je bij een spaceshuttle uit en drie keer raden wie hem mag besturen. Schiet een gat in de muur om bij de control room te komen en je kunt gaan. Volg het verlichte pad en schiet wat onvriendelijke snuiters neer.
Uiteindelijk kom je in een grote ruimte terecht die omgeven is met uitkijkposten en een aantal grondsoldaten. Nu is het prijsschieten. Als het gelukt is, land je automatisch als je alle bewakers hebt uitgeschakeld. Je bent nu in een disposal unit. Daar moet je een gigantische robot uitschakelen en dat lukt niet met je rocket launcer.
Volg in eerste instantie Gryphon. Hij loopt naar een raam met twee knoppen. Een van de knoppen bedient het luik en de ander de ventilator. Dit is de plek waar je de robot heen moet leiden. Zorg dat hij je achtervolgt en leid hem op het luik, klim snel omhoog en druk op de twee knoppen. Na de uitschakeling klim je via de ladder omlaag in de vuurpit.
Tip: health en ammo liggen boven op het dak van het complex.

MEDISCH COMPLEX

Via een ventilatieschacht kom je in een medisch centrum uit en is het weer zaak om te gaan stealthen. Schiet het rooster stuk en spring omlaag, ga de kamer uit en neem de eerste deur rechts. Trek het witte jasje aan en berg je pistool op.
Loop de gang door, vervolgens ga je omhoog en door de deur aan het eind. Je bent in de receptie ruimte, ga nu door de gang en door de onbewaakte deur aan de linkerkant. Ga vervolgens rechts van je omlaag en als je beneden bent neem je linkerdeur. Ga de verhoging op en door de rechter deur. Loop langs de twee dokters en vervolgens door de rechterdeur om bij een operatiekamer te komen. Ga door de linkerdeur en weer een verhoging op en neem de rechter deur.
Ga via de trap omlaag en neem de eerstvolgende deur die je ziet. Dit gebied wordt super streng bewaakt en je zult opgemerkt worden als je niet snel genoeg bent. Neem de deur links van je en klim via de ladder omhoog. Neem dan de linkerdeur en dan weer een aan de linkerkant.
Nu volg je de gang en ga je door alle deuren totdat je bij een kamer komt met heel veel deuren. Ga naar het security station aan je rechterkant en neem een van die verlichte tubelifts. Ga daarna de kamer uit en neem de deur rechts van je. Probeer nu de bewakers te ontwijken; zien ze je, dood ze dan zo snel mogelijk. Neem de trap en neem de deur aan het eind. Schiet de kerel achter het bureau neer, je krijgt nu de Keycard. Ga nu terug naar de grote kamer en neem de rechter deur. Loop door de gang en neem de lift. Beneden neem je de deur aan het eind van de gang. Hier zitten een hoop bewakers, rennen dus. Ren naar de verhoging en je ontmoet Capec.

SCHEUREN

Na de cut-scène volg je hem door de airlock en open je een locker om wat miner gear aan te trekken met de broodnodige wapens. Vervolg je weg maar pas wel op voor die vervelende rare wezens.
Na een tijdje kom je bij een jeep, spring erin een rijd over alles heen wat je maar op je pad vindt. Je zult even later uit je jeep moeten om een poort te openen maar daarna kun je weer lekker scheuren tot je niet meer verder kunt. Dood dan het wezen dat in het water zwemt en spring in het water.
Als je bij een punt bent waar je uit het water kan, ga er dan uit, ontwijk het monster en dood de bewaker. Druk vervolgens op de knop om de kleine submarine te water te laten. Hiermee vaar je naar een andere gedeelte van een laboratorium.
Als je uit de sub bent, loop je naar de schakelaar bij de grote opening en aktiveer je die. Ga nu het kleine gangetje binnen en volg deze tot je bij een enorme worm komt. Haal je rocket launcher tevoorschijn en schiet wat raketten in zijn mond.
Na het monster om zeep te hebben geholpen is het gewoon een kwestie van de gangen volgen en wat bewakers omleggen. Uiteindelijk kom je bij een grote kamer met een pilaar in het midden, daar verschijnt Capec weer.
Deze lastige rakker moet je aanpakken met je assault rifle, hiermee verzwak je namelijk zijn schild. Zorg er echter voor dat Eos niet doodgaat omdat het dan game over is.

KNALLEN

Nadat je Capec uit hebt geschakeld ren je naar de plaats waar Eos binnenkwam, pak alle health en ammo en ga via de airlock weer naar buiten.
Als je buiten bent praat je even met de chauffeur en spring je achter in de jeep. Jij bent nu de gunner en schiet alles neer dat je ziet. Na het ritje ga je via de rotswand omlaag om in een grot te komen. Als je dan aan de andere kant uitkomt word je aangevallen door een groepje bewakers. Na wat gangen kom je twee bewakers tegen die achter twee zandzakken zitten.
Uiteindelijk kom je bij de satellite control room, na een pittig stukje omhoog lopen welteverstaan. Als je binnen bent druk je op de knop en dan wordt het een beetje pittig. Er verschijnen een hele hoop bewakers en het is zaak dat je ze snel uitschakelt.
Nadat je door de airlock bent gegaan zie je voor je een treinrails liggen, loop eroverheen tot je een deur aan je linkerkant ziet, ga hier naar binnen. Schakel de bewakers uit maar pas op voor die vervelende raildrivers.
Als het kan moet je zo snel mogelijk een tram pakken. Hij zal gaan rijden en Eos neemt contact met je op. Na een tijdje komt er een andere tram naast je rijden met twee baddies. Een van hen heeft een raildriver dus schakel hem zo snel mogelijkheid uit. Bij het volgende station stap je uit en druk je op de knop onder het raam. Ren zo snel mogelijk weer terug naar je tram en stap in.
Na een explosie spring je uit de tram

en volg je de gangen en kill je alles wat je tegen komt. Als je uiteindelijk in de spaceshuttle zit en alles een kopje kleiner hebt gemaakt, verstop je jezelf in een kleine ruimte, aangegeven met een soort van zon.

SPACE STATION HUB

Als je naar buiten loopt, ga dan rechtdoor het kleine deurtje door, dood de twee robots en klim via de ladder omhoog. Ga vervolgens eerst naar de kamer waar reaktor op staat. Hier kom je later terug het is eerst zaak dat je het space station even vrijmaakt van ongewenste gasten. Bezoek ieder kamertje dat je maar kunt vinden en maak alles een kopje kleiner. Luister naar wat Hendrix te vertellen heeft. Ga ook even naar beneden om daar de escape pod te ontdoen van vervelende bewakers. Als je in het security kantoor bent geweest en je hebt de knop ingedrukt, kun je de escape pod aktiveren. Ga nu eerst terug naar de reaktor en druk in eerste instantie op de knop helemaal onderaan, let op dat je niet in het water komt. Klim vervolgens weer naar boven en druk op de tweede knop. Je hebt nu een aantal minuten om naar de escape pod te komen.

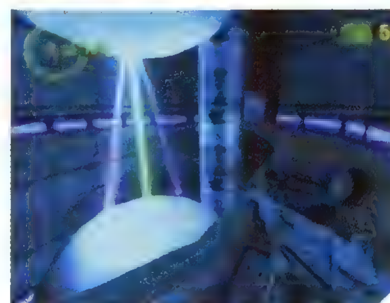
CRASH SITE

Na een enerverende vlucht wacht er een andere miner op je. Volg hem en hij wordt overhoop geschoten. Dood de drie bewakers en vervolg je weg door de gangen te volgen, blijf niet te lang staan om andere bewakers te doden.
Je komt uit bij een brug met daarboven een soort van shuttle. Als je dichterbij komt stort het gevaarte neer. Neem nu de tunnel achter je en vervolgens de linker tunnel. Na wat lastige bewakers met fusion launchers kom je bij de basis uit. Open de deur en als je binnen in de airlock de deur wilt openen, hoor je gelach en zie je alleen maar groen gas voor je. Uiteindelijk gaat het licht uit.

VLIEGEN

Je wordt wakker in een cel. Al snel komen er miners de boel op stelten zetten. Als je deur open gaat wacht dan even totdat de miner voor je neus wordt gedood, dan pak je zijn gun en schiet je de overgebleven bewakers dood.
Ga vervolgens de lift binnen, als je eruit komt ga je door de eerste deur aan je linkerkant. Schiet nog wat bewakers dood en druk op de schakelaar. Klim weer naar boven en wacht op Hendrix. Volg hem en schakel de bewakers uit zodat Hedrix niet wordt gedood, want anders is het game over. Uiteindelijk kom je uit bij een luchtkoker, klim erin en kruip erin om uit te komen bij een control room. Druk op de knop om een kleine spaceshuttle omlaag te laten. Klim in de kleine spaceshuttle en vlieg door de gangen terwijl je onderweg alles uitschakelt. Je komt bij een soort landingsplaats voor shuttles, laat deze voor wat het is en vlieg door naar de deur om in een andere gang uit te komen en schakel daar alle andere fighters uit en een hoop bewakers. Die bewakers kan je doodschieten of er heel laag overheen vliegen.
Na de gangen kom je in een kamer met twee fighters, schakel deze uit en Masako zal haar opwachting maken. Ze zit net als jij in een shuttle en die moet dus eerst kapot. Als deze kapot is zal ook jij zonder shuttle zitten. Zorg ervoor dat je op een afstand blijft en neem de heavy machinegun als wapen. Schiet haar schild aan flarden en als deze het heeft begeven, pak je de precision rifle om het karwei af te maken. Neem daarna de lift naar beneden, daar zit Eos vastgebonden naast een bom. Hoe graag ik de code ook zou willen geven; het heeft geen zin omdat deze random is. Je zult er zelf achter moeten komen maar zo moeilijk zal het niet zijn. En als het dan gelukt is, geniet dan maar van het filmpje.





PS2

EXTERMINATION

Dogtag lokaties (in de volgorde gezet waarin je ze vindt).
#5 Corporal Ross Dixon
Als het stof dat de trein heeft gemaakt opgetrokken is, loop je door het gat dat de trein heeft gemaakt. Op het platform aan je rechterkant ligt de dogtag tussen twee metalen dozen.
#4 Corporal Arthur McDonnel.
In het Command Center (Waar je de code 51204791 op de computer hebt gebruikt) moet je naar de kant gaan waar de computer zich bevindt. Ga naar de buitenkant van de doos, waar je over de elektrische stroom kunt kijken. De dogtag ligt naast de doos.
#1 Private First Class Hans Grant.
Als je de Boss hebt verslagen die uit de lift komt, laat hij een dogtag achter.
#12 Lieutenant Mat Shuggart.
Als je de parka hebt gepakt, klim je de ladder omhoog die vlakbij de ingang staat. Daar moet je de dogtag al zien liggen.
#11 Second Lieutenant Chris Ditter.
Als je de Filtration Plant binnenkomt door het gereedschapsluik, moet je naar links. Daar moet een kleine rand zijn die schuin afloopt. Schuifel over die rand richting het platform aan de andere kant. Klim op het platform en daar ligt een dogtag.
#9 Officer Cadet Ed Collate.
Als je de dogtag receiver unit hebt gekregen, duik je onder het platform onder de trap. Snij de tripwire door en verzamel de goodies: A SPR4 magazine, shotgun shells, een flame thrower tank, en dogtag #9.
#6 Sergeant Robert Cameron.
Vlakbij de kapotte trein, waar je eerst die waakhonden hebt ontmoet, gebruik de dogtag receiver unit om hem te vinden.
#7 Sergeant David Murren.
Als je door de deur komt nadat je de trein kamer hebt verlaten, zie je iets recht voor je. Snij de houten kratten links van je stuk en dan zie je het rechts van de stalen kratten.





#13 Captain Kurt Gianini.
Ga de trap op in hetzelfde gebied, daar moet een luchtkoker zijn, klim er in en neem de eerste rechts en dan rechtdoor tot je het einde bereikt. Ga dan rechts en daar moet hij aan het einde liggen.
#3 Private First Class Tom Taylor.
In de kamer met de metalen tag., hetzelfde gebied als de vorige twee. Hij moet in de buurt liggen van de metalen tag.
#10 Officer Cadet Lance McLaughlin.
Nadat je Cindy ontmoet hebt, zal je de dogtag in haar buurt vinden.
#2 Corporal Filel Sidalis.
Op de rand buiten, vlakbij Filel, daar moet een dogtag liggen, gebruik de dogtag receiver unit.
#14 Sergeant Roger Grigman.
Nadat je Roger verslagen hebt, ligt de dogtag vlak voor de brug. Pak ook meteen zijn mes.
#15 Major Mike Madigan.
Nadat je Roger verslagen hebt, ga je naar de plaats waar de gewonde Madigan was. Als de FMV voorbij is, zal zijn dogtag vlakbij de lift liggen waarmee hij naar beneden ging.
#8 First Sergeant Ken Reschner.
In het gebied met de ijsauto; de dogtag ligt in de hoek van een kleine stukje muur Als het goed is heb je nu 14 van de 15 dogtags.



PlayStation 2

ROOM 3B

ANGER & AGGRESSION MANAGEMENT THERAPY

CANCELLED UNTIL FURTHER NOTICE

Wouldn't it be cool if you could eat your boss? Or summon a catastrophic whirlwind to throw your bank manager hundreds of feet into the air, so he falls to his gory death? Or shoot the jobsworth bus conductor with a sniper rifle from half a mile away? A safe, cathartic way of releasing the day's pent up aggression?

The international smash hailed by the critics as one of the best PC games ever finally arrives on the beautiful black box. This epic of a game spans 45 levels in beautiful 3D landscapes, play all three races, and basically rip each other apart in various ways. Oh, and did we mention it's got some of the best humour ever to grace a videogame?

After this, you certainly won't attend another aggression management session.

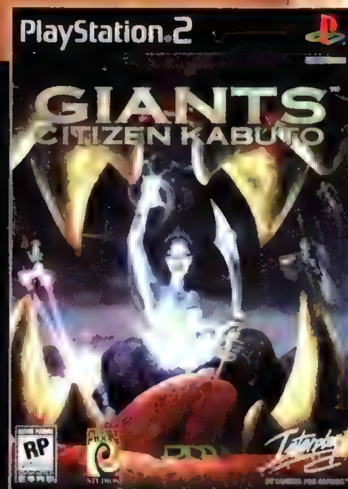








http://www.interplay.com/giants-ps2



MEER EFFEKT

Creative heeft onder de naam Audigy een nieuwe serie geluidskaarten op de markt gebracht. Het gaat hier om de Soundblaster Audigy Player (ƒ 349,-), de Soundblaster Audigy Platinum (ƒ 699,-) en de Soundblaster Audigy Platinum Ex (ƒ 959,-).
Creative positioneert de produkten als respektievelijk voor home-entertainment, gaming en muziekanten. Wij verwachten echter dat de Player het ook prima bij games zal doen. Alle drie de kaarten maken EAX Advanced HD mogelijk, wat betekent dat de verschillende geluidseffekten (echo, galm, demping, meervoudige weerkaatsing e.d.) nog beter en sneller doorkomen. En dat geluidseffekten een game behoorlijk veel echter kunnen maken hebben we bij bijvoorbeeld Clive Barker's: Undying wel gemerkt.
Ik word nog steeds schreeuwend wakker 's nachts!
Vind je het alsnog te veel geld, maak dan je pa gewoon wijs dat hij een van deze kaarten nodig heeft voor zijn dagelijks potje Patience.
Voor meer info zie www.creativeaudigy.com.



MULTIPLE CHOICE

Twee nummers terug vertelden we al dat de FireStorm-serie er best mag wezen. De FS Digital 2 (ƒ 39,95) en de FS Dual Analog 2 (ƒ 59,95) scoorden respektievelijk drieënhalf en vier sterren. De FireStorm Wireless Gamepad is eigenlijk gewoon een draadloze uitvoering van de Dual Analog 2. Belangrijk is daarbij dat er gebruik gemaakt wordt van radiogolven, waardoor je de gamepad dus niet op de ontvanger (USB) hoeft te richten zoals we dat bij infrarood gewend zijn. Heb je meerdere van deze gamepads dan wordt het tevens mogelijk met maximaal vier spelers tegelijk te spelen via een ontvanger. Altijd leuk bij een potje Bomberman op de PC!
Om de serie compleet te maken komt Thrustmaster trouwens binnenkort nog met de FireStorm Dual Power Gamepad, welke door middel van twee ingebouwde trillingsmotoren voor extra feel moet gaan zorgen. Genoeg keuze, zou wij dachten.

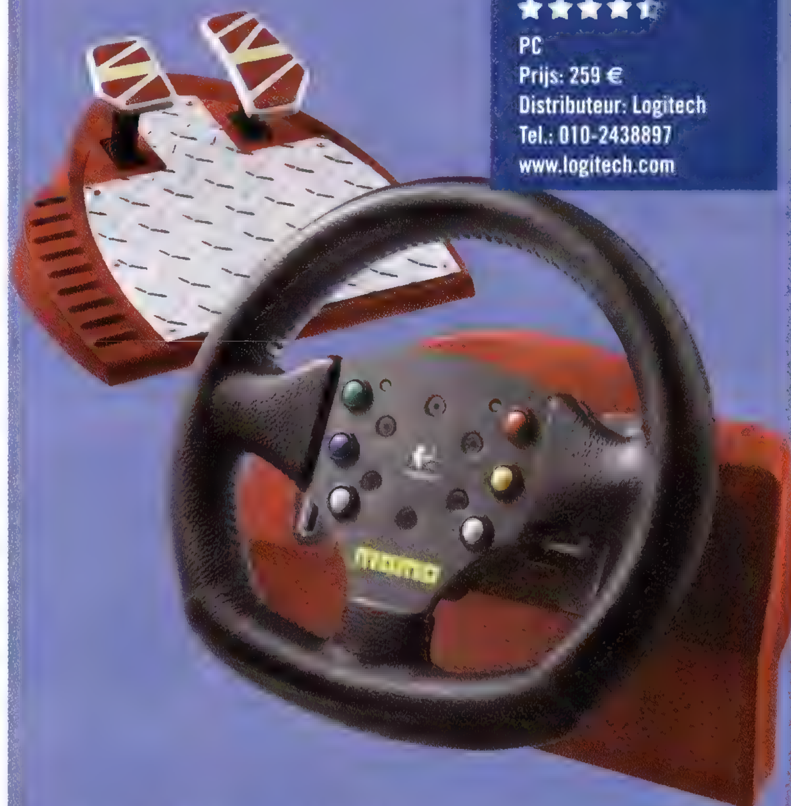


★★★★½
PC
ƒ 129,95 BEF Ca. 2340
Distributeur Guillemot
Tel: 035-5288800
www.guillemot.nl

LOGITECH MOMO FORCE

Logitech lijkt enigszins terug te komen op haar strategie van 2000. Dat was namelijk het in de markt zetten van gaming hardware voor betaalbare, scherpe prijzen waardoor er voor iedere gamer wel wat te halen viel. Dat betekende automatisch inleveren op kwaliteit van het materiaal, maar nog steeds waren de Logitech joysticks, gamepads en stuurtjes redelijk tot goed in elkaar gezet.
Met het MOMO Force stuurwiel gaat de hardware niet voor het predikaat redelijk of goed, maar gelijk alleen 'the best'. Het MOMO Force stuurwiel is dan ook een prachtig stuur dat niet alleen duurzaam en van fraai materiaal vervaardigd is, het is ook nog eens gemaakt met visie. MOMO is namelijk een bedrijf dat racestuurtjes maakt voor Ferrari, voor onder andere echte Formule 1 bolides. En deze keer hebben ze een uitstapje naar de gamesbiz gemaakt. Het gevolg is dat je voor het eerst het gevoel hebt een écht racestuur in je handen te hebben en niet een plastik look-a-like. Het stuur is dan ook bekleed met fraai leer en deels gemaakt van aluminium. Ook de pedalen zijn zonder meer met smaak vervaardigd. Dit alles heeft zijn prijskaartje, te weten 259 euro (ongeveer 570 piek). Dit stuur is dan ook echt voor de liefhebbers die het neusje van de zalm willen en niets moeten hebben van plastik surrogaat.

★★★★½
PC
Prijs: 259 €
Distributeur: Logitech
Tel.: 010-2438897
www.logitech.com



STUUR EN PEDALEN

Zijn de meeste PC racestuurtjes helemaal rond, de MOMO Force is ovaal van vorm met als gevolg dat 'ie net een lekkerder in de hand ligt. Het leren stuurtje heeft een metalen middenstuk met zes gekleurde knoppen. Achter het stuurtje bevinden zich twee stalen kleppen om mee te schakelen. Op de pedalen van de stuurtjes wordt meestal bezuinigd. Niet bij de MOMO Force; de pedalen en de voetplaat komen in aluminium en de pedalen kennen bovendien een antislip oppervlakte van rubber. Er is een goede veerkracht zodat je wel het idee hebt maar een beetje in de lucht te trappen. Ook de grip voor je voeten is prima. De Force Feedback blijft een aardig extraatje dat voor de echte raceliefhebbers niet perse als must wordt ervaren. Toch, de trillingen die hier worden gesimuleerd zijn gewoon goed en werken met alle denkbare racegames die deze funktie ondersteunen. Leuke bijkomstigheid is het relatief gematigde geluid bij de trillingen, zeker omdat bij vorige Logitech Force Feedback stuurtjes dit nog wel eens overdreven ratelend klonk. Kortom, op alle punten scoort de MOMO zeer goed en hebben de Ilyproevers er zeer zeker een hoogwaardig racestuur bij dat behoorlijk dicht in de buurt komt van 'de real thing'. Voor de happy few die het geld ervoor (over) hebben is dit een puik stuk hardware, maar je moet wel echt helemaal gek van racen en racegames zijn.

■ POWER UNLIMITED, POWER SALES, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

NEDGAME VIDEOGAMES

! WINNAAR POWER AWARDS 2001 CATEGORIE BESTE GAMESHOP !

Dreamcast, nu fl. 249,-

- Inclusief internet software en een joypad
- deze aktie is alleen geldig bij aanschaf van 3 games of accessoires





Playstation

ACE COMBAT 3	54.95
ALONE IN THE DARK 4	99.95
CAESARS PALACE 2	39.95
CASTLEVANIA CHR.	119.95
COLIN MCRAE RALLY 2	54.95
CHASE THE EXPRESS	99.95
CRASH BAND. 1/2/3	54.95
CRASH TEAM RACING	54.95
DIGIMON	99.95
DINO CRISIS 2	54.95
DISNEY'S TARZAN	54.95
DRAGONBALL FINAL B.	99.95
DRAGONBALL ULT. BAT.	99.95
DRIVER	39.95
DRIVER 2	54.95
DUKE NEKEM LAND OF	39.95
DUKES OF HAZARD	39.95
FIFA 2001	59.95
FIFA 2002	119.95
FINAL FANTASY 7	54.95
FINAL FANTASY 8	54.95
FINAL FANTASY 9	139.95
FORMULA ONE 2001	99.95
GTA 2	29.95
HARRY POTTER	119.95
HARVEST MOON	99.95
I.S.S. PRO EVOL. 2	119.95
LMA MANAGER 2002	119.95
MAT HOFFMAN	79.95
MEDAL OF HONOR	54.95
MEDAL OF HONOR 2	54.95
MONOPOLY	59.95
NEED FOR SPEED 4	39.95
PLAYER MAN. 2001	69.95
RAINBOW SIX	39.95
RAYMAN	39.95
RED ALERT	25.00
RESIDENT EVIL 3	59.95
SOUL REAVER	39.95
SPEC OPS 2	39.95
SPEC OPS 3	39.95
SPIDERMAN	54.95
SPIDERMAN 2	99.95
SPYRO 1/2/3	54.95
SYPHON FILTER 2	54.95
SYPHON FILTER 3	109.95
THE SIMPSONS WR.	69.95
THE WORLD IS NOT EN.	54.95
TIME CRISIS 2 + GUN	129.95
TONY HAWK 2	54.95
TONY HAWK 3	99.95

ACCESSOIRES:

DUAL SHOCK	69.95
MEMORY CARD	19.95
PLAYSTATION (PSONE)	289.00
RGB CABLE	19.95
SONY MULTITAP	69.95

Playstation 2

AGE OF EMPIRES 2	139.95
ALONE IN THE DARK 4	139.95
ATLANTIS 3	99.95
BALDUR'S GATE	139.95
BLOODY ROAR 3	139.95
CAPCOM VS SNK	149.95
CRASH BANDICOOT	139.95
DARK CLOUD	139.95
DEAD OR ALIVE 2	139.95
DEVIL MAY CRY	149.95
EVIL TWIN	129.95
EXTERMINATION	139.95
F1 2001	149.95
FIFA 2002	149.95
GRAN TURISMO 3	139.95
GTA 3	139.95
HALF-LIFE	139.95
JACK & DEXTER	139.95
JAMES BOND	149.95
JURASSIC PARK	139.95
KLONOA 2	139.95
MADDEN 2002	139.95
MTV MUSIC GEN.	139.95
NBA LIVE 2002	139.95
NBA STREET	139.95
ONIMUSHA	139.95
PRO EVOLUTION SOC.	139.95
PROJECT EDEN	139.95
RAYMAN M.	139.95
RED FACTION	139.95
RES. EVIL CODE VER.	139.95
SILENT HILL 2	139.95
SIMPSONS ROAD R.	139.95
SOUL REAVER 2	139.95
SPLASH DOWN	139.95
SPY HUNTER	139.95
SSX TRICKY	149.95
TEKKEN TAG TOURN.	139.95
THE BOUNCER	139.95
THE MUMMY RET.	139.95
THIS IS FOOTBALL	139.95
TIME CRISIS 2	139.95
TIME CRISIS 2 + GUN	179.95
TONY HAWK 3	139.95
TWISTED METAL BL.	139.95
WIPEOUT FUSION	139.95

ACCESSOIRES:

ACTION REPLAY 2	129.95
DUAL SHOCK 2	74.95
DVD AFSTANDSBED.	69.95
DVD REGION X	79.95
GT 3 STUUR	279.00
HORIZONTAL STAND	34.95
MEMORY CARD	99.95
PLAYSTATION 2	689.00
PLAYSTATION 2 + GT3	789.00
VERTICAL STAND	34.95

Dreamcast

90 MINS.	109.95
AEROWINGS 2	59.95
CANNON SPIKE	109.95
CHICKEN RUN	59.95
CHU CHU ROCKET	25.00
CONFID. MISSION	109.95
CONFLICT ZONE	109.95
CRAZY TAXI 2	99.95
DAVE MIRRA	59.95
DAYTONA USA 2001	109.95
DRAGON RIDERS	109.95
DUCATI WORLD	59.95
EIGHTEEN WHEELER	109.95
EUROP. SUP. LEAGUE	59.95
EVIL TWIN	109.95
FIGHTING FORCE 2	39.95
FIGHTING VIPERS 2	59.95
FLOIGAN BROTHERS	109.95
GIGA WING	59.95
GRANDIA 2	129.95
GUNBIRD 2	59.95
HEAVY METAL	109.95
HYDRO THUNDER	39.95
JET SET RADIO	99.95
MILLENNIUM SOLD.	25.00
MONACO GP	25.00
NHL 2K	59.95
OUTTRIGGER	109.95
PEN PEN	25.00
PHANTASY STAR ONL.	109.95
PROPELLOR ARENA	109.95
QUAKE 3	59.95
READY 2 RUMBLE	39.95
READY 2 RUMBLE 2	59.95
REC. OF LODOS WAR	59.95
REZ K-PROJECT	109.95
SHADOWMAN	25.00
SHENMUE	139.95
SHENMUE 2	109.95
SKIES OF ARCADIA	109.95
SONIC ADVENTURE 2	109.95
SONIC SHUFFLE	79.95
SOUL CALIBUR	99.95
SPACE RACE	59.95
SPIDERMAN	99.95
SUPER RUNABOUT	59.95
TONY HAWK 2	79.95
UEFA STRIKER	39.95
ULTIMATE FIGHTING CH	59.95
VIRTUA TENNIS 2	109.95

ACCESSOIRES:

KEYBOARD	59.95
RGB CABLE	39.95
RUMBLE PACK	79.95
SEGA CONTROLLER	79.95
SEGA MOUSE	79.95
VISUAL MEMORY	79.95

Nintendo 64

ALL STAR BASEBALL	59.95
BANJO TOOIE	159.95
BLUES BROTHERS	59.95
CASTLEVANIA 64	59.95
CARMAGEDDON 64	39.95
CONKER	159.95
DAIKATANA	59.95
DONALD DUCK	129.95
DONKEY KONG 64	159.95
EXCITEBIKE 64	89.95
EXTREME G	39.95
GOLDENEYE	89.95
HOT WHEELS	59.95
HYBRID HEAVEN	59.95
HYDRO THUNDER	39.95
KIRBY 64	139.95
LAMBORGHINI	39.95
MARIO KART 64	89.95
MARIO PARTY 2	139.95
MARIO PARTY 3	139.95
MARIO TENNIS	139.95
MICKEY SPEEDWAY	89.95
NBA COURTSIDE	39.95
NBA LIVE '99	39.95
NHL BREAKAWAY '99	39.95
PAPER MARIO	159.95
PERFECT DARK	89.95
PGA TOUR GOLF	59.95
POKEMON SNAP	59.95
POKEMON STADIUM	159.95
POKEMON STADIUM 2	159.95
RAT ATTACK	59.95
READY 2 RUMBLE	59.95
RIDGE RACER 64	59.95
RUGRATS	59.95
RUGRATS THE MOVIE	119.95
SCOOBY DOO	169.95
SHADOWMAN	39.95
STAR WARS RACER	59.95
SUPER MARIO 64	59.95
SUPER SMASH BR.	119.95
TAZ EXPRESS	129.95
TEIGERTJE	129.95
TONIC TROUBLE	59.95
TOP GEAR OVERDR.	39.95
V-RALLY	39.95
WIPEOUT 64	39.95
WORMS ARMAGED.	59.95
WWF NO MERCY	159.95
ZELDA, MAJORA'S M.	159.95

ACCESSOIRES:

CONTROLLER	69.95
EXPANSION PACK	69.95
MEMORY CARD	49.95
N64 + MARIO 64	249.00
RUMBLE PACK	39.95
TRANSFER PACK	49.95

Gameboy ADVANCE

BREATH OF FIRE	119.95
CASTLEVANIA	119.95
DONALD DUCK	119.95
DOOM	119.95
F-ZERO	99.95
FINAL FIGHT	119.95
GT ADVANCE	119.95
HARRY POTTER	119.95
I.S.S.	119.95
KONAMI KRAZY RACE	119.95
MARIO KART	99.95
MEGA MAN	119.95
RAYMAN	119.95
SPYRO THE DRAGON	119.95
STREET FIGHTER	119.95
SUPER MARIO	99.95
TOM & JERRY 2	119.95
TONY HAWK 2	119.95
WARIO LAND 4	99.95

ACCESSOIRES:

ADAPTER	19.95
ADAPTER + BATTERY	34.95
BUMPER	19.95
CARRY CASE	29.95
GBA CLEAR BLUE	289.00
GBA CLEAR RED	289.00
GBA PURPLE	289.00
GBA WHITE	289.00
LIGHT	24.95
LINK CABLE	19.95

Gameboy COLOR

DONKEY KONG	89.95
FLINTSTONES	39.95
HARRY POTTER	99.95
HARVEST MOON 2	89.95
MARIO TENNIS	89.95
POKEMON GOLD	99.95
POKEMON PINBALL	89.95
POKEMON SILVER	99.95
POKEMON TRADING	39.95
RAYMAN 2	89.95
STREET FIGHTER ALP.	39.95
SUPER MARIO DX	89.95
TONY HAWK 3	89.95
ZELDA AGES	89.95
ZELDA DX	89.95
ZELDA SEASONS	89.95

ACCESSOIRES:

6 IN 1 PACK	49.95
ADAPTER + BATTERY	34.95
GBC CONSOLE	189.00
WORM LIGHT	24.95

Pc cd rom

AGES OF EMP. GOLD	109.95
ALIENS VS PRED. 2	89.95
ALONE IN THE DARK 4	89.95
ATLANTIS 3	49.95
BALDUR'S GATE T.O.B.	59.95
BATTLE REALMS	89.95
BLACK & WHITE	99.95
CHAMP. MAN. 01/02	89.95
CIVILIZATION 3	99.95
COLIN MCRAE 2	39.95
COMMANDOS	19.95
COMMANDOS 2	89.95
DELTA FORCE LAND W.	49.95
DIABLO 2	59.95
DIABLO 2 LORD OF DE.	59.95
DIE HARD NAKATOMI	89.95
EMP. BAT. FOR. DUNE	99.95
EMPIRE EARTH	89.95
F1 2001	99.95
FALLOUT TACTICS	89.95
FIFA 2002	99.95
GANGSTERS 2	89.95
GP 3	19.95
GP 3 ADD ON	49.95
GTA 2	29.95
HALF LIFE	29.95
HALF LIFE BLUE SHIFT	49.95
HALF LIFE GENERATION	59.95
HARRY POTTER	99.95
IL2 STURMOVIK	89.95
MADDEN 2002	89.95
MAT HOFFMAN	89.95
MAX PAYNE	89.95
MONOPOLY TYCOON	89.95
MOTO RACER 3	99.95
MYST 3	89.95
MYTH 3	89.95
NHL 2002	99.95
OPER. FLASHPOINT	89.95
PROJECT EDEN	89.95
PROJECT IGI	89.95
RAYMAN 2	24.95
RED ALERT 2	49.95
RED ALERT YUR. REV.	69.95
RED FACTION	89.95
ROGUE SP. BLACK TH.	39.95
ROLLERC. + ADD ON	49.95
SOLDIER OF FORT. S.E.	29.95
SOUL REAVER 2	89.95
STAR TREK ARMADA 2	89.95
STARCRAFT + ADD ON	39.95
SWAT 3	29.95
THE SIMS + RUKE LEV.	99.95
THE SIMS HOT DATE	69.95
THE SIMS PARTY	69.95
TIBERIAN SUN + ADD O.	59.95
TOM CLANCY'S GH. RE.	89.95
WORLD WAR 3	89.95
UNREAL TOURNAMENT	29.95

Playstation 2 aanbiedingen top 10

1 rayman 2	69.95
2 donal duck	69.95
3 tokyo xtreme racer	69.95
4 smugglers run	59.95
5 super bust a move	59.95
6 midnight club	59.95
7 disney's dinosaur	69.95
8 armored core 2	69.95
9 unreal tournament	99.95
10 dynasty warriors	59.95

Dreamcast aanbiedingen top 10

1 sonic adventure	59.95
2 virtua tennis	79.95
3 crazy taxi	69.95
4 capcom vs snk	59.95
5 sega gt	59.95
6 ferrari f355	59.95
7 south park rally	25.00
8 ecco the dolphin	59.95
9 street fighter 3	59.95
10 wacky racers	39.95

Kom ook eens naar onze winkels..

Apeldoorn, Hoofdstraat 146
Groningen, Spilsluizen 4



DUIZENDEN GAMES VOOR ALLE SYSTEMEN VAN 8 TOT 128 BIT!!

Bestel nu: 050-3112632

artikelen mits voorradig worden dezelfde dag verzonden / prijswijzigingen onder voorbehoud

Verzendkosten fl. 15,-/ boven de fl. 199,- gratis!!!

Bezoek nu onze compleet vernieuwde internetsite...

WWW.NEDGAME.NL

New releases - top 10 - speciale aanbiedingen - nieuws

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 PC-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt.
De redactie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware.
Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR:
POWER UNLIMITED
POWER SALES
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

POWERSALES@POWERUNLIMITED.NL
Vermeld zowel je naam als je adres!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES

De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden.
Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst tel. 023 - 5463450; fax 023 - 5465508 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

NINTENDO

Te koop gevraagd: Spellen voor de (gewone) Game Boy, liefst adventures (zoals Mario, Lucky Luke). Prijs: rond de ƒ 10,-. Mail naar t_swennenhuis@hotmail.com

Te koop Nintendo 64 met twee controllers een expansionpack en 8 spellen, o.a. Perfect Dark, FIFA 99, Mortal Kombat Trilogy, World Cup 98 en nog veel meer. Interesse bel 0184-662434 omgeving Rotterdam prijs ƒ 295,-

Te Koop: Nintendo 64 met controller en een expansionpack en vier spellen waaronder: GoldenEye, Mario64, Banjo Kazooie, Donkey Kong 64. Vraagprijs 400--Mail:j.w.s.pin@planet.nl of bel:030-6990319 na 17.30.

Te Koop: Banjo Tooie en Kirby Crystal Shards voor de Amerikaanse N64. Geen doosje en/of boekje. ƒ 40,- per stuk. Mail naar binnertvanharinxma @hotmail.com

Te koop: Game Boy Color met 2 leuke spellen (inclusief boekjes) voor ƒ 200,-- (nieuwprijs ƒ 400,-). Tel. 035 5263563 (Blaricum) of mail naar Jort (jack.blaricum@planet.nl).

Te koop: Game Boy Color (doorzichtig) met de spellen Pokémon Rood, Donky Kong Land 1en 2 Kirby's Dreamland, Tetris, Warioland, Marioland 1en 2.
Er zitten ook een opbergtasje en een schokdemper bij.
Over de prijs worden we het wel eens. Bel naar 06-18957320 of bel naar 033-4633699 en vraag naar Ferdinand.
Of mail naar ikbenfred@hotmail.com

Te koop: N64 met twee controllers en een savepack inclusief 6 spellen o.a.: The World Is Not Enough, Mario 64, World Cup 98 alles met doosjes en boekjes prijs ƒ 450,- tel 078-6164426 Dordrecht en vraag naar Peter of Andre.

Te koop: SNES met 2 controllers en benodigde snoeren + 3 spellen Mario Kart, Donkey Kong, Super Soccer en een klassieke Game Boy met 4 spellen Wario Land, Donkey Kong 2, Chuck Rock, Pokémon blauw en vergrootglas met licht + opbergtas inclusief ruimte voor 2 spellen. Prijs: ƒ 175,- Prijs alleen SNES 100,- Prijs alleen Game Boy ƒ 100,- e-mail me: elbertniezen@hotmail.com.

Te koop: N64 met 2 controllers waarvan 1 auto, memorypack en 10 spellen waaronder: Zelda OOT, Mario Party 1, GoldenEye en Turok Rage Wars. Vraagprijs: ƒ 350,- Tel: 0183-503147, vraag naar Sjoerd. Omgeving Gorinchem

Te koop gevraagd: Een N64 met min. 2 controllers, expansionpack, memorypack, in goede staat + eventuele spellen: Zelda 1 & 2, Super Smash Brothers, Golden Eye, Perfect Dark, Mario 64, Mario Party. Over de prijs worden we het wel eens. Bel: 0252-682385 en vraag naar Nick of mail: send4nix@hotmail.com. Omgeving ten zuiden van Amsterdam.

PLAYSTATION

Te koop gevraagd: Demo van Metal Gear Solid 2 voor de PlayStation2, over de prijs valt te praten. Tel: 0644470594 of E-mail naar nickhityou@ hotmail.com Flevoland (Nederland).

Te koop: PlayStation 2, 1 controller, Gran Turismo 3, Tekken Tag Tournament, NBA Street, Red Faction. (winkelwaarde ƒ 1700) voor ƒ 1250,-. Mail naar voermans@novi.net of bel 0627466519 (na 4 uur).

■ POWER UNLIMITED, POWER SALES, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

Te koop: omgebouwde PSX (goede staat), twaalf spellen o.a: Tekken 3 , Metal Gear Solid, Spider-Man. Een controller + memorycard en alle kabels. Vraagprijs ƒ 360,- (over de prijs kan gepraat worden) tel: 0164-684973/ 0612718473 omgeving Bergen op Zoom.

Te koop: omgebouwde PSX spellen o.a: Tony Hawk 1 en 2, Tomb Raider 5,MOH Underground, DBZ Ultimate Battle en GT, Spider-man, Simpsons Wrestling, CMR 2 en nog veel meer. p.st ƒ 10. - en 10 voor ƒ 80.- Mail naar johnybrava@hotmail.com

Te koop PlayStation I. Samen met spelen V-Rally 2 en Formula 1 ' 97. Prijs samen ƒ 150,-. Sjaak Benard. Email Sjaak.Benard@12move.nl

Te koop: omgebouwde PlayStation met: 2 Dual Shocks controllers + het spel Formula One 2001! In de winkel ƒ 450,- bij mij ƒ 230,- e-mail adres is: raimonmaessen@hotmail.com

Te koop: PSX, 2 Dual Shock, 1 Memorycard, 7 spellen: V-Rally, Crash 1 & 3, Tekken 3, GT 2, TWINE, Spider- Man. 15 demo CD's Prijs: ƒ 750,- Tel 0541-531600. GSM: 06 197 626 71. Geen vervoer. Vraag naar Lorenzo.

Te koop PSX (omgebouwd) met scph nmr 9002 zo goed als nieuw. incl.2 controllers, 1 muis, link kbl, 1 multitap, 1 xploder, 7 memorycards en alle kabels incl. RGB scart en heel veel spellen. Tel:06-24843535 (Oscar) of mail naar iglamm@quicknet.nl (omgeving Hoorn).

SEGA

Te koop: In uitstekende staat verkerende Dreamcast met: 2 vmu's (sega), 1 4mb memory-card (linkbaar naar pc), 2 controllers (sega), Chu Chu Rocket, 60 backup games (waaronder alle laatste toptitels, zoals Crazy Taxi 2, Sonic2, SOF, en vele andere). Vraagprijs ƒ 600,- bel: 06-14669475.

Te koop: acht leuke, originele Dreamcast spellen. O.a: Shenmue, Virtua Tennis, Resident Evil CV en Crazi Taxi 1. Tel: 0172-438653 en vraag naar Tarek of mail naar ta_hamed@hotmail.com

Te koop: Mr Driller, Sega Rally, Street Fighter Alpha 3, Chu Chu Rocket, Virtua Athlete 2k apart: 750 BEF (52 gulden) allemaal te samen 4500 BEF 234 gulden.

Wil iemand zijn Sonic 2 of Shenmue ruilen tegen mijn Skies of Arcadia hij moet wel origineel zijn geen kopietjes. Interesse bel dan naar 078-6215277 en vraag naar Solomon of mail naar vanzwettsegaye@hetnet.nl

Te koop: GBC paars transparant met Mario2 en Bionic Commando: 2500 BEF, over de prijs valt te onderhandelen mail naar drgoed@hotmail.com

Te koop gevraagd/ te ruil: Ik zou graag de Sega spellen Sonic 1,2 of 3 of Sonic & Knuckels willen. Heeft iemand deze nog? Ook te ruilen tegen Mortal Kombat 3 of andere. Graag niet meer dan ƒ10 per stuk. Mail naar: sb073592@wolmail.nl

PC

Te Koop: Originele CD-rom spellen in goede staat, met doos en boekje. Silver, Amerzone, Atlantis, Blade Runner, Dark Earth, Creatures 2, Riven, The Nomad Soul, Tomb Raider 2, TA Kingdoms, Mortyr, Ubik, Dreams: per stuk ƒ 25,-. Baldur's Gate 1: ƒ 35,-. MechWarrior 3 zonder doosje of boekje : ƒ 25,-. Bel: 0252-682385 en vraag naar Nick of mail: send4nix@hotmail.com. Omgeving ten zuiden van Amsterdam.

Te koop voor de PC: De spellen: A2 racer 2 ƒ 15,- A2 racer 3 ƒ 25,- Heretic 2 ƒ 20,- Joint Strike Fighter ƒ 20,- Team Apache ƒ 15,- alle spellen zijn in perfecte staat en met doos en boekjes allemaal slechts 1 keer gebruikt. Interesse?? mail naar: sendto_bob@hotmail.com (Dordrecht) en vraag naar Bob ik heb geen vervoer.

Te koop aangeboden: Black&White voor de pc. Inclusief handleiding. Vraagprijs: ƒ 60,- inclusief verzendkosten. Reacties kunnen naar justcopy87@hotmail.com

Gezocht: het spel voor de pc Metal Fatigue. Ik geef je ongeveer ƒ 40,- voor ik woon in Alphen aan den Rijn (heb geen vervoer) dus als je hem kwijt wilt kan je hem aan mij geven. ronald_4_u@hotmail.com.

Te koop: Descent 2 ƒ 10,- Moto Racer ƒ 12,50, Black&White ƒ 15,-. Deze drie spellen zijn ook te ruil voor Cossacks European War, voor degene die snel reageert een demo cd van Collin McRae 2. Bellen naar 0182-342585 bellen na 5 uur en vragen naar Sebastiaan. Of mail naar gmgouman@hetnet.nl

Te koop gevraagd: Het spel Metal Gear Solid voor de PC. Over de prijs worden we het wel eens. Reacties: Tel. 0118-413078 (omgeving Vlissingen) en vraag naar Ivo, of mail naar: ivokingdom@hotmail.com

Te koop voor pc: Diablo2 + uitbreiding, Baldurs Gate + uitbreiding en DIV game studio (je eigen games maken) alles met handleiding maar zonder doos, over de prijs valt te praten mail @: theo_kik@hotmail.com of bel op 06-55505354.

Gevraagd: alle sim games, zoals Industry Giant, Constructor enz. Als je denkt dat je een game hebt die me aanspreekt, mail dan naar thijs_pieters@hotmail.com omgeving Haarlemmermeer.

Te koop: Gloednieuwe midi-tower ATX met moederbord + AMD K6-2 450Mhz. processor + cooler + 64 Mb. RAM + 3d kaart Savage4 16Mb. + drivers + kabels. ƒ 550,- of ruilen tegen een Game Boy Advance met minstens 1 goed spel. Bel naar 0183443068 of mail naar h.van.noorloos@hccnet.nl

Te koop voor PC: een 20GB Harddisc van western digital met 7200rpm Prijs ƒ f200,- Een Geforce 2mx van asus 32MB met TV-out en twinview 4x AGP Prijs ƒ 200,- Mail neer PaaZei@hotmail.com

Gezocht: een plusmin 266 MHz computer met alles erop en eraan. Prijs tussen ƒ 100,- en ƒ 150,-. Heb je er een mail dan ff naar Nasder123@hotmail.com.

DIVERSEN

Te koop: seizoen 2 tot en met seizoen 6 van de X-files op video. Winkelwaarde is ƒ 1250,00. Nu voor ƒ 499,-. Je kunt ze ook los kopen, voor ƒ 125,00 per seizoen. Heb je interesse, bel dan 06-22759379.

Te koop: racebaan van het merk Artin met 2 loopings en 1 looping met een dubbele baan. In goede staat inclusief auto's, pits, adapter en race pistolen. In totaal 8m baan. Liefst in de buurt van Purmerend. Geschatte prijs ƒ 200,- mijn prijs ƒ 150,- geïnteresseerd bel 0299-404706 of mail naar dead.meat@tiscali.nl

Gezocht nieuwe (jaar 2000/2001) video cd's voor de pc. Als je er een paar hebt liggen die je kwijt wilt mail de namen en de vraagprijs naar matthewmdz@cs.com. Voor max. ƒ 20,- per stuk ben ik geïnteresseerd

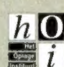
Te koop: Power Unlimited Gaming Guide, alle info over consoles en het instaleren van spellen ƒ 10,- mail naar matthijs.coersen@het-net.nl. Geen vervoer. Omgeving Hoorn.

Naar het uitspitten van bijna het hele internet en het nog steeds niet gevonden hebben wat ik wil , vraag ik of er iemand weet waar ik een (NEDERLANDSE!!) Versie van een walkthrough van the Longest Journey kan vinden, reacties a.u.b. naar messiah@dolfijn.nl (misschien heb ik in ruil nuttige cheats of walkthroughs voor jou).

POWER UNLIMITED
VNU BUSINESS PUBLICATIONS

Hoofdredacteur
Niels Roodenburg
Eindredacteur
Ed Wiggemans
Redactie
Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Dre Urhahn, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma
Redactie-assistente
Sandra van Herwerden
023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.)
ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem
Internet
www.powerweb.nl
Vormgeving
EP&PP: Marieke Bausch, Nella de Koster, Marie-José Reuwer, Marcel Wilhelmus, Bob van Kordelaar
Restyling
Blammo, TBH/Magic Minds
Marketing
Sylvia Castelijn (marketing manager), Chantal Smit (marketing assistent, 023-5463366) Ben Rutte (bladmanager, 023-5463762)
Uitgever
Eric Ariëns
VNU Labs
Martijn Overman (coördinator), Jeroen Eleveld (assistent)
Advertenties
Reserveringen: tel: 023-5463362 fax: 023-5465508
E mail: sales@bp.vnu.com
www.vnubp.nl
Account manager: Jaap Verschoor
Account manager binnendienst: Janet Robben, Rocky Wilson, Stefan Joosten
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East: tel: 44 207 316 9638, fax: 44 207 316 9774
Druk
Roto Smeets Utrecht
Klantenservice
023-5566605 ma-vr 09.00-20.00 uur,
serviceteam@tijdschriften.vnu.com
Abonnementen
Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00–17.00 uur).
Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.
Abonnementsprijs
Met ingang van nummer 5 bedraagt de abonnementsprijs ƒ 71,40 / BFR 1500 per 12 nummers.
België
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Neerveldstraat 109, 1200 te Brussel, tel: 070-660113.
Uitgever: Uitbreidingsstraat 82, 2600 Berchem.
Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.
Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. VNU tijdschriften, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

Nederlands uitgeversverbond
Groep publiekstijdschriften



KRITIEK OP EEN REVIEW? LAAT HET ONS WETEN!

Ben je het niet eens met een review die wij hebben geschreven of vind je een cijfer veel te laag of te hoog, dan kun je je ei kwijt in de rubriek Second Opinion. Hier plaatsen we reviews van lezers die graag hun hart willen luchten. Dit is dus eindelijk je kans om je mening over games aan het grote publiek te presenteren. Wacht niet langer en klim in de pen.

STUUR JE SECOND OPINION NAAR:

POWER UNLIMITED
SECOND OPINION
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

SECONDOPINION@POWERUNLIMITED.NL

MARIO KART SUPER CIRCUIT

PU September 2001 / GBA
Boris gaf een 88
"De GBA kent al geen te kort aan toptitels en daar komt nog een rasechte killer app bij. Fans van de SNES versie mogen dit niet missen!"

Hee PU,
Naar aanleiding van de review van Boris kocht ik op 14 september Mario Kart. Mijn eerste indruk was: vet spel. Maar na een tijdje wordt het toch wel saai, vooral als je de andere Mario Kart versies al kent. Oké leuk dat je als bonus de banen van de SNES versie krijgt maar Nintendo: DIE KENNE WE AL!! Verder geen kwaad woord over Nintendo trouwens hun GameCube rules! Ik had het in anderhalve week helemaal uitgespeeld. Tja, om daar nu honderd piek voor te betalen.
Ik vind trouwens dat Nintendo in de Mario Kart serie bonus characters moet laten inbouwen zoals Waluigi of Boo of Baby Mario. De graphics zijn echter van een ongekend hoog niveau, beter dan de PSX! (nah, alles beter dan de PSX, maar goed) mijn eindoordeel zou zijn geweest een 76.
Niels de Boer | Internet

76 SCORE



FINAL FIGHT ONE

PU Oktober 2001/ GBA
Boris gaf een 70
"Final Fight One is een beat'em up met traditie en met ballen en alleen daarom het checken waard."

Yo PU,
Ik heb net het GBA spel Final Fight One gekocht en ik was het niet eens met de punten die Boris gaf. De graphics waren de beste van een GBA spel dat ik ooit heb gezien, dus geef ik hiervoor een 10. De replay waarde is veel meer waard dan een zesje, je kunt namelijk niet alle secrets in één keer halen, je moet het spel een paar keer uitspelen voordat je alles hebt, hierbij kun je ervoor kiezen om het spel met alle drie de characters uit te spelen. Ik geef hiervoor een 8. De gameplay verdient van mij een 9, zelfs op very easy blijft het spel nog een uitdaging. En zoals ik net al zei kun je met drie verschillende characters spelen die elk hun eigen stijl hebben, plus er zitten nog een paar bonusgames in tussen de levels door.
Mijn totaalscore wordt een 9, vanwege alle bovengenoemde dingen en de traditie die het spel heeft.
Mark Aerts | Internet

90 SCORE



TWINE

PU februari 2001 / N64
Boris gaf een 80
"TWINE is geen GoldenEye maar misschien toch wel de moeite waard om te kopen. Al moet ik er bij waarschuwen dat het spel niet zulke goede multiplayer kwaliteiten heeft als bepaalde games van Rare."

Hallo PU-masters,
Ik schrijf deze brief omdat ik het niet eens ben met de review van TWINE. Ik heb het spel een jaartje geleden gekocht en ik moet zeggen, het is een goed spel.
Alleen ben 't ik met een ding van jullie review niet eens: het multiplayer gedeelte!
Daarin is Boris iets te kort van stof geweest.
Ik vind de multiplayer van TWINE echt perfekt. Als je met 2 spelers speelt, dan is dat echt wreed om tegen 2 bots te spelen.
Wel is er een nadeel want als je extra levels wilt, moet je die verdienen d.m.v levels in een bepaalde tijd te halen met een bepaald niveau (bv. het subway level met agent onder een tijd van 2:15 sec). Sommige levels zijn haalbaar maar er zijn er een paar die speel ik niet in een weekje uit.
Kortom te moeilijk gedaan.
Ook vind ik dat Boris iets te positief is geweest over de graphics. Hij zegt dat de graphics beter zijn dan van GoldenEye, dat ben ik niet met hem eens.
Maar ik ben het wel met hem eens over "James Bond" zelf. GoldenEye vond ik niet echt een James Bond spel, meer een gewone schietgame.
TWINE vind ik juist wel een James Bond game want hier is het meer sluipen.
De cijfers zijn dus door mij wat aangepast: Graphics: 8, Sound 9, Gameplay 9. In totaal een 9.
Wouter van den Buuse | Internet

90 SCORE



THE BOUNCER

PU juli 2001 / PS2
Jeroen gaf een 40
"The Bouncer ziet er ongelooflijk mooi uit maar de game zelf zuigt mega."

Hoi PU,
Ik ben het niet eens met de review van The Bouncer, en dat om de volgende punten.
1: Het spel wordt afgekraakt op de Story mode. Grootste minpunt wordt genoemd dat je het spel in minder dan een uur uit kan spelen. Dames en heren, The Bouncer is een vechtspel en geen RPG. De eerste keer skip je de FMV's trouwens niet, dus dan ben je een uur of 3 bezig. En voordat al je karakters level A zijn en alle moves hebben, ben je ook wel weer een tijdje verder. De Story mode is zelfs beter dan in de meeste andere vechtspellen. Het enige spel dat ik heb gespeeld met een betere Story mode is Soul Blade.
2: Er word gezegd "De FMV's halen de snelheid uit de Story mode, ik wil aktie!" Die FMV's zijn er omdat het de Story mode is, niet de "ik-blijf-rossen-tot-ik-neerval mode." Als je "mensen door muren wil slaan." dan speel je toch gewoon de Survival mode?
3: Minder vind ik het feit dat jullie de Multiplayer mode niet bespreken. Een fighter koop je voor de Multiplayer mode. Mede dankzij de Four Player mode blijft het spel erg lang leuk. Ik durf zelfs te beweren dat de Multiplayer mode (mits je met z'n vieren speelt) de beste is op de PS2.
Dus heb je een multitap en minimaal 3 vrienden, dan is mijn advies: KOPEN, je zult er geen spijt van krijgen.
De score, ik zou zeggen: graphics 9, gameplay 8, replay 8 (mits je met z'n vieren kan multiplayeren, want dat blijft leuk).
Richard Herkert | Internet

83 SCORE



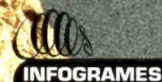
Zoenen met iemand die Rookt? Niks voor mij.











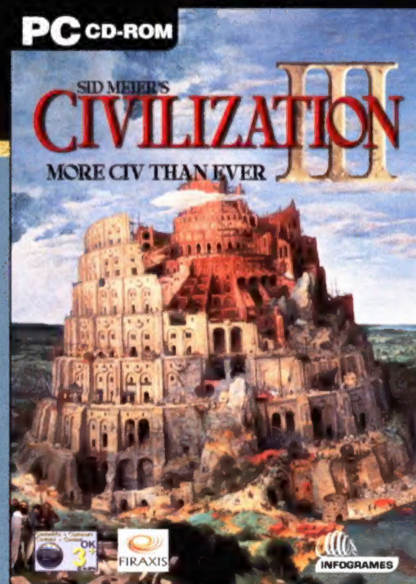
IN YOUR WORLD

WOULD YOU EVER DESTROY CULTURE?

4,000 BC 3,500 BC 3,000 BC 2,500 BC 2,000 BC 1,500 BC 1,000 BC 500 BC 0 500 AD 1,000 AD 1,500 AD

CIV III introduces culture as a new, dynamic gameplay element. Increase your cultural influence through scientific development, constructing breathtaking monuments and building magnificent structures. Win the game by increasing your cultural standing and ensuring competing civilizations revolt and join your empire.

Crucial cultural decisions will be yours in CIV III - the game that tests your worldly judgement.





SID MEIER'S
CIVILIZATION III
MORE CIV THAN EVER

Voor bestellingen kunt u contact opnemen met uw Infogrames Benelux vertegenwoordiger of met de commerciele binnendienst.
Tel: +31(0)40-23 93 570 of +32-(0)2-52 57 750 voor België.

www.civ3.com